ARCADE
RETRO
NINTENDO
XBOX
PLAYSTATION
www.gamerepublic.it
144
Game Republic
THE MULTIFORMAT games magazine
SPECIALI
FORTNITE
ALLA SCOPERTA
DELL'ESPERIMENTO EPIC
CRYSIS 3
LA LEGGE DELLA GIUNGLA
LA DETTA CRYTEK
ANTEPRIMA
LOST PLANET 3
UN PIANETA RITROVATO?
DEAD SPACE 3
L'ULTIMO DEI SURVIVAL HORROR PROVATO DA GAME REPUBLIC
play
€ 5,00
Novembre
2012 :: Mensile
E INOLTRE...
The Wonderful 101, Fuse, Deadpool, Puppeteer, Tearaway, Dead Island Riptide, The Walking Dead,
Monster Hunter 4, XCOM: Enemy Unknown, Assassin's Creed III, Dishonored

Game Republic Online

Game Republic è cresciuta, in tutti questi anni. L'unica rivista multipiattaforma presente ogni mese nelle edicole italiane ha consolidato la sua posizione di baluardo della critica, con le sue tante firme prestigiose, i suoi spazi storici e il suo modo unico di relazionarsi con una nuova stirpe di videogiocatori, sempre più maturi, preparati e consapevoli della natura di quell'oggetto misterioso e fantastico che ci ostiniamo con fierezza a chiamare Videogioco. Ma GR, come ama farsi chiamare dai tempi del lontano numero zero, quello "Era Nintendo 64" con Zelda in copertina, da questo mese cresce ancora. No, non è esatto. Raddoppia? Neanche. Fa molto, molto di più.
Da oggi Game Republic non è solo sulla carta stampata, ma ha invaso la Rete nel modo più moderno, intelligente e originale possibile, con un magazine online che è al tempo stesso la sua fedele emanazione e un'irradiazione verso l'infinito senza precedenti. Il nuovissimo Game Republic Network, che trovate sempre aggiornatissimo all'indirizzo www.gamerepublic.it, è la controparte virtuale perfetta di questa rivista, che orgogliosamente stringete tra le mani.
Eravate in attesa della recensione del nuovo XCOM: Enemy Unknown di Firaxis? Prima ancora di leggere dalla mia penna su queste pagine che l'opera in questione è un assoluto capolavoro, tanto da aggiudicarsi il terzo perfect score della storia di questa rivista, avete trovato il pezzo online, sul GR Network. Stesso articolo, stessa firma, stesso voto. Un gioco recensito in esclusiva sulla rivista, del resto, comparirà poi sul sito, restando facilmente disponibile e consultabile. La rivista ha i suoi speciali, le sue anteprime, i suoi editorialisti e tante grandi rubriche che ben conoscete e amate, ma anche il magazine online avrà tonnellate di materiali esclusivi, che potrete scoprire con un semplice clic.
Una sola grande Repubblica del Videogioco, per tutti noi che vogliamo una rivista infinita, perché di videogame non ne abbiamo mai abbastanza. Game Republic, inoltre, è lieta di annunciare di essere media partner ufficiale di VIGAMUS, il primo museo dei videogiochi in Italia, che ho l'onore e il piacere di dirigere, e che ospita in una forma o nell'altra tanti dei redattori di questa storica testata. State tranquilli, non ci saranno articoli di favore, ma solo benefici per voi lettori. Uno sconto del 25% sul prezzo del biglietto esibendo l'ultimo numero di Game Republic e tante interviste esclusive a grandi autori che visiteranno il Museo di Roma.
Ma ora basta parole: rivista e sito vi aspettano. E ricordate: il meglio deve ancora venire...

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
144 | Novembre 2012

ANTEPRIME

48
Lost Planet 3

RECENSIONI

66
XCOM: Enemy Unknown

44
Dead Space 3

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

a cura di Valerio Pastore

■ Star Wars: The Old Republic rappresenta il più grande insuccesso di BioWare, sotto il mero profilo economico. Nonostante le ottime valutazioni della stampa specializzata, questo inatteso MMO sull'universo di papà George Lucas è stato costretto a evolversi in forma free-to-play per tentare di far lievitare l'imbarazzante numero d'iscritti...

■ Il rischio, con il terzo capitolo della saga di Dragon Age, è di ritrovarsi tra le mani un titolo spiccatamente action e che tendi a immolare sull'altare della spettacolarità la sua componente GdR.

(WINTER IS COMING)

Pillola rossa o pillola blu?

BioWare 2.0

→ Dopo il chiacchierato caso del finale Mass Effect 3, un vento impetuoso e ricco di cambiamenti soffia sulla casata di Baldur's Gate. Un inverno come non si vedeva da quindici anni...

Quest'anno, l'estate si è chiusa più rapidamente di quanto previsto: dopo il caldo torrido dei primi mesi la colonnina di mercurio è caduta in picchiata, e con essa una tormenta di neve si è abbattuta sulla gaming industry. Neanche il tempo di delineare con maggior precisione "quanto BioWare" sarà il reboot di Ultima, che arrivano le dismissioni definitive dei fondatori storici Greg Zeschuk e Ray Muzyka. Classe 1965 e con quasi due decadi di successi sulle spalle, Ray ha dichiarato alla stampa di tutto il mondo che per lui è giunto il momento di passare oltre, lasciandosi alle spalle la blasonata azienda che ha tirato (letteralmente) su insieme a un gruppo di amici del corso universitario di medicina, nel lontano 1995. "Ho raggiunto tutti gli obiettivi che mi sono posto in questo settore, e voglio ora aprirmi a nuove e stimolanti sfide", ha tuonato con convinzione il buon Muzyka aggiungendo: "Credo fermamente nel potere delle compagnie libere di adoperare cambiamenti radicali, quindi il mio prossimo 'capitolo' sarà incentrato su un'industria completamente differente, qualcosa di eccitante e nuovo, e meno indecisa sugli investimenti nel campo sociale". Che le parole di Muzyka si riferiscano alla nuova egemonia della compagnia acquisita in parte di Electronic Arts (che risale al 2007, anno in cui "l'azienda dell'arte elettronica" rilevò BioWare insieme ai Pandemic Studios, che decise solo due anni dopo di chiudere permanentemente) non è chiaro, ma sentitevi pure liberi di leggere tra le righe. Ancora più brutali le dichiarazioni di Zeschuk invece, che tronca un rapporto quasi ventennale esclamando: "Non lavorerò nel campo dei videogiochi per qualche tempo, ma ci sono alte probabilità che non tornerò a farlo mai più. Voglio spendere più tempo della mia vita con la mia famiglia e i miei amici, e voglio anche portare avanti le mie passioni personali come alcuni progetti che ho lasciato in un cassetto". Tra questi, Greg ha illustrato in una recente intervista la sua idea per un web-show sulla birra, dall'esplicativo titolo "The Beer Diaries", dove intervisterà in ogni puntata nuovi produttori assaggiando e analizzando le loro personali varietà della bevanda alcolica... Sarà poi anche una semplice coincidenza, ma risulta difficile non pensare alle parole di Peter Moore (COO di EA) dello scorso mese di agosto, a difesa di BioWare e della strategia presa sui contenuti aggiuntivi (DLC) delle sue saghe; una presa di posizione ferrea e giunta giusto a ridosso dell'uscita di quell'incomprensibile Extended Cut, incaricato di "correggere" la conclusione della stoica trilogia dando ascolto ai fan infuriati. E nonostante tutti i collegamenti tra i puntini rimangano mere supposizioni, lasciano ancor più da pensare gli inaspettati annunci di BioWare nei rimanenti giorni di questo glaciale "inverno": non appena i due capitani abbandonano la nave, ecco che arrivano in sequenza l'annuncio di Dragon Age III: Inquisition (preceduto da qualche leaks sui concept art), la conferma di un quarto capitolo di Mass Effect già in lavorazione, e una collection della trilogia del capitano Shepard per Xbox 360, PC e PlayStation 3 (dove l'intramontabile capostipite della saga farà il suo attesissimo debutto). Come dire: "Ragazzi, purtroppo è successo e siamo molto amareggiati, ma vogliamo dimenticare tutto il prima possibile e ricordarvi che abbiamo tante frecce nel nostro arco, anche senza di loro!". Ma il vero problema è che, mentre il futuro di BioWare rimane avvolto dalla nebbia, nonostante le eccitanti dichiarazioni sui loro prossimi lavori, il passato che ha offuscato i tempi gloriosi diventa ancor più cristallino con l'impietoso incidere del tempo. Insomma, Zeschuk e Muzyka hanno lasciato il loro "Eden", costruito nell'arco di oltre una decade con i loro sforzi e il loro sudore, mentre il colosso più temuto da ogni sviluppatore prende le parti degli ultimi (criticati) prodotti che ha distribuito (guarda caso). Se la storia di questo settore ci ha insegnato qualcosa, è che quando il fondatore di una software house lascia la sua ciurma con una serie di scuse alquanto discutibili, non è mai un buon segno.

GESTIONE DELLA RABBIA

Lamentele di massa

→ Gli sviluppatori chiedono ai fan di guardare ai giochi con obiettività

"In America, internet ha dato a tutti una voce. Per qualche motivo, tutti usano quella voce per sputare sui film". Così diceva Ben Affleck in "Jay and Silent Bob... fermate Hollywood!" del 2001. Undici anni dopo, guardando come il network ha reso ancora di più il mondo libero, questa frase non potrebbe essere più vera, con la differenza che ora tutti sputano sui videogiochi. I fan chiacchierano più che mai e non hanno paura di esprimere opinioni, spesso direttamente agli sviluppatori, usando Twitter. Alcuni sviluppatori prendono bene le critiche, altri hanno cominciato a dare segni di frustrazione. A fine giugno, per esempio, Reggie Fils-Aime di Nintendo of America ha detto a Kotaku quanto fosse innervosito dalla reazione degli hardcore gamer alla presentazione del Wii U all'E3. "Una delle cose che, da una parte, mi piace e che dall'altra mi dà molto fastidio, non solo dei nostri fan ma anche in generale della community, è che, quando divulghi qualcosa, la reazione è sempre 'Ok, ma ne voglio di più' oppure, 'Ok, ma dimmi di più', sono insaziabili" ha dichiarato.
"Per anni questa community ha chiesto 'Dov'è Pikmin? Dov'è Pikmin? Dov'è Pikmin? Gli abbiamo dato Pikmin e hanno detto 'Che altro?' Per anni hanno detto 'Reggie cavolo al lancio usa Mario'. Lanciamo un gioco di Mario e la risposta è 'Che altro c'è?'" continua.

■ Reggie Fils-Aime di Nintendo of America sembra molto infastidito dalle continue richieste dei fan.

■ Katsuhiro Harada è tosto come i personaggi del suo Tekken. Non si lascia atterrare dai Tweet.

Allo stesso modo, Katsuhiro Harada, producer di Tekken, ha perso le staffe con i fan che su Twitter l'hanno subissato di messaggi per non aver usato le voci originali di Tekken per Tag Tournament 2. "Credo che, prima di piangere e lamentarsi di tutto, occorre fare pratica e fare un passo indietro e analizzare le cose in maniera obiettiva. E anche essere adulti", ha scritto pubblicamente.
Di conseguenza, abbiamo raggiunto Harada e gli abbiamo chiesto se i fan si stanno facendo difficili da accontentare. "Ai tempi di Tekken 1, 2 e 3, credo che i giocatori di picchiaduro fossero molto più casual. Soprattutto quelli del 3D", dichiara. "Ora, su questi hardware, siamo alla seconda o terza generazione di giocatori perché chi ha cominciato a giocare a 20 anni ora ne ha 40. "In questa generazione, scelgono di giocare ai picchiaduro. Non è più fico com'era prima. Ovviamente, scegliendo questa categoria di giochi, hanno molte preferenze riguardo cosa aspettarsi da un gioco. E

> "Prima di piangere e lamentarsi di tutto, occorre fare pratica e fare un passo indietro e analizzare le cose in maniera obiettiva"
> Katsuhiro Harada, Namco Bandai

I giocatori si approfittano dei propri diritti?

→ Abbiamo chiesto un parere ai lettori di GR. Ecco cosa ne pensate.

"Gli sviluppatori dovrebbero semplicemente rischiare e fare quello che ritengono sia il meglio, senza adeguarsi alle richieste dei fan, né sopratutto alle tendenze di mercato."
Alessandro Socci

"Bisogna stare attenti a quello che si desidera... Perché esiste il rischio di ottenerlo..."
Andrea Lai

"Ogni titolo è unico proprio perché sono gli sviluppatori a renderlo tale, i fan dovrebbero limitarsi al solo consiglio, spendere il proprio denaro per comprare un titolo non dà il diritto di farlo modificare a nostro piacimento."
Alfredo Astro Loi

"Oggi ho finito ME3, e posso dirvi di averlo trovato ben fatto così com'è stato concepito dagli sviluppatori. L'opera è il disegno di un'artista e non possiamo pretendere di cambiarla per adattarla ad ognuno di noi. Noi come osservatori possiamo viverla, provando emozioni differenti variabili da individuo a individuo... ed è questo il compito che ci spetta."
Gianluca Bonaccorso

"Chi crea dovrebbe farlo seguendo la propria intuizione, evitando che le proprie idee vengano contaminate da aspettative e vocii di ogni genere. Questa faccenda di autori ostaggio di fans inferociti per la sorte del proprio eroe mi ricorda Misery di Stephen King: adesso Mass Effect non deve morire?"
Alessio Parretti

"Con il finale esteso d ME3 si è venuto a creare un precedente pericoloso per il futuro dei videogiochi, in quanto ora ogni titolo è potenzialmente modificabile dai feedback degli utenti!"
Luka Fps Mazzi

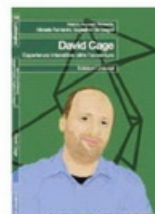
"Penso che il rapporto fan-sviluppatori sia importante, molti giochi progrediscono grazie a questo. Altre volte, vedi Tony Hawk HD, le richieste dei fan, da quelle funzionali e correttive a quelle discutibili e fuori luogo, sono state semplicemente ignorate."
Alessio Rosati

anche chi gioca dall'inizio gioca da talmente tanto tempo da avere le proprie complicate preferenze. Quindi, ora, accontentare queste persone sembra essere diventato sempre più difficile". In più, quei fan ora possono raggiungere Harada in modo molto più facile rispetto al passato. "Se me ne sto tranquillo e zitto su Twitter, ricevo 20 Tweet al giorno. Se rispondo a una domanda la cosa va fuori controllo. Ono-san [producer di Street Fighter] ha un gruppo di follower volgari mentre io ho un gruppo di persone che ripetono sempre le stesse cose". È facile vedere come ora Harada possa essere frustrato. Ma non tutte le compagnie rispondono rapidamente alle critiche negative dei fan. La reazione al finale di Mass Effect 3 è stata talmente violenta, per esempio, che BioWare ha creato un nuovo finale in formato DLC. Ray Muzyka, co-fondatore, è arrivato a scrivere una lettere aperta ai fan "Il viaggio che avete intrapreso con Mass Effect produce molte e intense emozioni, eppure la reazione al finale di Mass Effect 3 da parte di alcuni dei giocatori più fedeli ci ha davvero sorpreso". Poi è arrivato il finale Extended Cut, con reazioni quasi del tutto positive.
Fa bene BioWare? Era creativamente necessario?
Hideo Baba, producer di Tales Of per Namco Bandai ci dice che il finale di Mass Effect è un segnale che i creatori hanno fallito lo scopo originario. "Credo che il team abbia distribuito il gioco come completo e finito", dice. "Se i fan dicono che non gli piace il finale, il team deve lavorare di più sulla storia. Se poi fanno un nuovo finale, significa che stanno negando la propria natura...".
Si è davvero fatta un favore BioWare rispondendo ai fan? Quali sono le conseguenze? Gli sviluppatori entreranno in un circolo vizioso e continueranno a rilavorare i giochi solo per tenere a bada le critiche? Di nuovo, ci affidiamo alla saggezza di Jay e Silent Bob, stavolta citando Jason Lee: "A questo serve internet, pestare il prossimo anonimamente. Fermare un film non fermerà le critiche".

I fan hanno chiesto a gran voce Pikmin 3 per anni ma è facile vedere come la presentazione all'E3 li abbia lasciati affamati dopo tutti gli indizi lasciati da Shigeru Miyamoto.

→ GR LIBRARY

DAVID CAGE: ESPERIENZE NTERATTIVE OLTRE L'AVVENTURA

AUTORE: Marco Accordi Rickards, Micaela Romanini, Guglielmo De Gregori
EDITORE: Unicopoli
PAGINE: 136
PREZZO: € 14,00

La narrazione prima di tutto: questo potrebbe essere il motto di David Cage, al secolo David De Gruttola, il celebrato autore di Omikron: The Nomad Soul, Fahrenheit, Heavy Rain e il prossimo Beyond: Two Souls. La figura del visionario e imperterrito pioniere dell'Interactive Drama viene sviscerata nella prima opera monografica dedicatagli. Il nostro instancabile Metalmark, coadiuvato dall'altrettanto indistruttibile Guglielmo "Shin" De Gregori e Micaela Romanini, mette a segno un altro colpo!

SPECTRUMPEDIA

AUTORE: Alessandro Grossu
EDITORE: UniversItalia
PAGINE: 702
PREZZO: 36,00

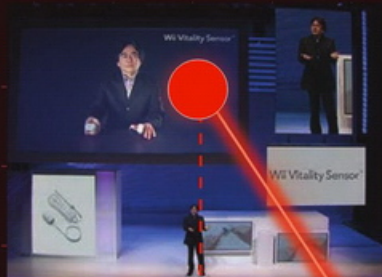
Tutto quello che avete sempre sognato di sapere sullo ZX Spectrum e non avete mai osato chiedere! Alessandro Grossu firma un'opera monumentale, tutta dedicata alla gloriosa macchina Sinclair: la storia, le specifiche tecniche, i software e le case produttrici, sono solo la punta dell'iceberg di ciò che troverete nelle oltre 700 pagine del volume enciclopedico. Frutto di un maniacale lavoro di ricerca della durata di quasi 30 anni di studio e di pratica con la macchina, Spectrumpedia è una vera e propria Bibbia dello Spectrum, imprescindibile per tutti gli amanti del sistema Sinclair, per gli appassionati di retroinformatica o magari per chi, troppo giovane per conoscerlo.

La rovinosa innovazione Nintendo

La breve vita del Vitality Sensor per Wii

→ Annunciato come prossimo grande passo per Nintendo nel 2009, il Vitality Sensor non è ancora tra noi, a tre anni di distanza. Eccone la vita dalla strana nascita alla sua presunta morte

2 giugno 2009
SVELATO IL VITALITY SENSOR

● Sul palco dell'E3, Satoru Iwata presenta il Vitality Sensor del Wii, un dispositivo che può leggere il battito cardiaco dell'utente e "altri segnali trasmessi dal corpo". Spiega: "Le persone saranno in grado di usare il prodotto che stiamo sviluppando con il Vitality Sensor per aumentare il proprio rilassamento" e inoltre: "Probabilmente sarà per tutti noi, stressati da questa vita moderna, un modo per rilassarsi con un videogioco. Di solito, i videogiochi vengono sviluppati per produrre eccitazione e stimolare ma non passerà molto tempo prima che vengano usati anche per far rilassare le persone e aiutarle a dormire meglio". Non furono presentati né giochi né sensori funzionanti

9 luglio 2009
IN BILICO

● In un'intervista a Fast Company, Reggie Fils-Aime di Nintendo of America difende il Vitality Sensor, dichiarando che gli utenti dovrebbero aspettare di vedere il software prima di giudicarlo. "È difficile da capire finché non lo hai sotto gli occhi", dice. "Se vi avessi detto che avreste giocato in piedi su un tappetino per il bagno gigante e vi sareste divertiti, avreste risposto 'Reggie, non capisco'. Eppure eccoci qua con la Balance Board, senza ombra di dubbio la terza piattaforma di sviluppo più grande del pianeta".

31 luglio 2009
PROBLEMI DI COMUNICAZIONE

● Durante un briefing del settore finanziario, Satoru Iwata diede voce ai timori che la presentazione dell'E3 non fosse stata diffusa correttamente. "Prima del lancio di Wii Fit, tutti dubitavano del fatto che avremmo potuto venderlo", dice. "Con il Vitality Sensor credo che avremo dubbi simili riguardo la possibilità che questo prodotto venda più o meno bene. Certo, nessuno può prevedere come le persone risponderanno prima del lancio. Comprendiamo che tutti vogliono uno stile di vita brillante, quindi credo che, se il prodotto potesse sostenere questo desiderio, avrebbe un grosso impatto sulla società. La nostra speranza è uscire con un annuncio del genere una volta l'anno, o al massimo ogni due anni, per fare cose che nessuno ha fatto prima. Dato che c'erano persone preoccupate all'E3 del fatto che producessimo solo sequel, abbiamo deciso di rendere pubblico il Vitality Sensor. Pensiamo di uscire con il prodotto completo entro l'anno prossimo".

17 novembre 2009
PROMESSE PROMESSE

● In un'intervista con Kotaku, Fils-Aime dichiara che il Vitality Sensor verrà mostrato di nuovo all'E3 2010 insieme a un primo software.

17 dicembre 2009
KEEP CALM AND CARRY ON

● Nintendo Europe crea un marchio registrato per Wii Relax, probabilmente il primo software per il Vitality Sensor. Mancano i dettagli.

12 gennaio 2010
RILASSATISSIMI

● Nintendo US crea tre marchi registrati separati per Wii Relax, tra cui, stranamente, un gioco di carte.

15 aprile 2010
ZELDA E RELAX

In un'altra intervista Shigeru Miyamoto fa riferimenti al potenziale del Vitality Sensor per gli hardcore gamer. "Quando usiamo un dispositivo nuovo è possibile espandere l'interesse anche a chi è nuovo dei videogiochi. Allo stesso tempo, però, è anche divertente pensare a modi in cui integrare la tecnologia in gameplay esistenti", commenta sibillino. "Quindi, forse, potreste chiedermi di integrare il Vitality Sensor in Zelda in modo che, se vi spaventate, i nemici diventano ancora più difficili da battere".

7 ottobre 2010
FOLLIE RILASSANTI

Viene scoperta una richiesta di brevetto che mostra come il Wii Vitality Sensor reagirà con il software. Dato che la pressione sanguigna aumenta sotto stress, il Vitality Sensor è in grado di misurare lo stress lanciando infrarossi attraverso il dito. Meno luce passa più sangue c'è nel dito e, quindi, più stressata risulta la persona. Il software del Vitality Sensor definisce il livello di calma di una persona come "Relax Fluid", e lo scopo del gioco è aumentare il livello di Relax Fluid nel corpo. Un esempio è un gioco di volo a auto-scorrimento in cui il giocatore deve adeguare il proprio respiro al movimento del soffitto in modo che l'aereo non lo tocchi mai. L'abilità del Vitality Sensor è tale da poter distinguere l'inspirazione dall'espirazione.

29 aprile 2010
PRIMO GIOCO THIRD-PARTY?

Su una rivista francese leggiamo che Ubisoft starebbe sviluppando Red Steel 3 per Wii con l'inclusione del Vitality Sensor. Una notizia che deve ancora essere confermata.

7 giugno 2011 PROBLEMI TECNICI

Il secondo E3 di fila senza dimostrazioni del Vitality Sensor. In una press conference, Shigeru Miyamoto dichiara che lo sviluppo del sensore è ancora in atto ma che la tecnologia ha ancora problemi nelle performance in diverse situazioni. Il designer aggiunge che la ricerca continua e che prima o poi spera di poter uscire con il Vitality Sensor prima o poi.

1 novembre 2011 SONY A CACCIA

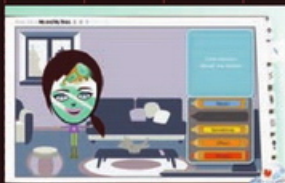
Vengono scoperti brevetti Sony per controller in stile Vita, DualShock e Move che registrano dati biometrici attraverso il tatto. La tecnologia dovrebbe registrare pulsazione, umidità della pelle e movimento muscolare per creare nuove forme di interattività. Tra i potenziali usi illustrati da Sony c'è un gioco con cecchini in cui il fucile ondeggia in base al grado di nervosismo e un altro di combattimento in cui, per difendersi, occorre mettere in tensione i muscoli delle mani.

15 giugno 2010
PROMESSE INFRANTE

Nonostante le dichiarazioni di Reggie a novembre, né il Vitality Sensor né i giochi vengono mostrati all'E3. Alcuni son convinti che il progetto sia stato abbandonato subito dopo l'annuncio di Innergy di Ubisoft.

14 giugno 2010
UBISOFT SOTTO I RIFLETTORI

Durante il primo giorno dell'E3 2010, Ubisoft svela Innergy, un gioco "wellness" per PC e Mac, e il sensore Innergy che misura pulsazione, cambiamenti nel battito cardiaco e flusso sanguigno come sistemi di interazione con il gioco. Innergy poteva interessare gli hardcore gamer, in parte infatti è frutto di Rolito, papà di Patapon, ma né il gioco né il sensore uscirono nel 2011 e non se ne è saputo più nulla.

17 aprile 2012 IL RITORNO DI INNERGY

Exoa, sviluppatore francese, annuncia di aver terminato il suo lavoro con Innergy di Ubisoft, dopo che tutti pensavano fosse stato cancellato e dichiara che il gioco uscirà nel 2013. Che sia l'ultimo colpo al Vitality Sensor o al contrario un raggio di speranza che ci porterà a vedere il prodotto finito?

8 maggio 2012
SI PARLA DI JOULE

Viene annunciato un dispositivo per Xbox 360 simile al Vitality Sensor, il Joule. Doveva venire presentato all'E3 2012. Non si è visto...

16 giugno 2010 TEST SOTTO STRESS

In un'intervista telefonica, Satoru Iwata spiega la mancanza del Vitality Sensor all'E3. "Prima dello show, abbiamo messo sul tavolo la line-up di titoli che volevamo presentare e ci siamo chiesti se il Vitality Sensor non sarebbe rimasto sommerso dagli altri titoli che avremmo presentato o, essendo l'E3 un luogo affollato e pieno di cose eccitanti, se fosse il posto giusto per chiedere a qualcuno di sedersi e rilassarsi e usare il Vitality Sensor. Ci abbiamo riflettuto e abbiamo deciso di presentarlo in un'altra occasione.

6 giugno 2012
ASSENZA DI SEGNALE

La conferenza dell'E3 2012 di Nintendo è passata senza Vitality Sensor. Il Wii U in arrivo ci fa supporre che sia definitivamente morto.

(EPIC FAIL)

Cliff Bleszinski lascia Epic

→ Con una mossa tanto improvvisa quanto inattesa, "CliffyB" abbandona la casa madre

Ora vi racconteremo la storia di un ragazzo di nome Cliff Bleszinski. Cliff era un giovane game designer che nel tempo libero si divertiva a giocare a paintball (per chi non lo sapesse, una simulazione di conflitto a fuoco a base di fucili caricati a palle di vernice). Durante una partita, mentre veniva ripetutamente colpito, gli venne in mente una grande idea: capì, in quel preciso istante, quanto sarebbe stato difficile sopravvivere qualora si fosse trovato nel bel mezzo di un vero conflitto a fuoco. Da questa incredibile esperienza nacque Gears of War, una delle saghe più celebri e apprezzate di questa generazione. Il punto forte della saga, la sua essenza, era rappresentata proprio dal quel sistema di coperture che, esattamente come nella partita a paintball, era di vitale importanza per riuscire a sopravvivere più di un secondo. E prima di Gears, non possiamo dimenticare il vitale contributo dato, sempre da Cliff, all'intera saga di Unreal, uno dei marchi che meglio rappresenta lo sparatutto in prima persona più sfrenato e competitivo.
Sarà stato quell'incessante bisogno di adrenalina che provava ai tempi del paintball, o forse quella disperata lotta per la sopravvivenza di cui vi parlavamo, ma questo ottobre, dopo tanti anni di militanza negli studi di Epic Games (precisamente venti, mica bruscolini!), Cliff Bleszinski ha deciso di lasciare il team col quale ha raggiunto il successo. Ovviamente non mancano messaggi di dispiacere e di elogio allo stesso tempo, fazzoletti pronti a salutare con tristi note l'uomo che più di tutti nell'azienda aveva contribuito al suo sviluppo e, parlando prettamente dell'intera industria dei videogiochi, nella piega che gli shooter in terza persona avrebbero preso da Gears in poi. Tra le dichiarazioni che vale la pena segnalare c'è quella di Tim Sweeney, CEO di Epic, che omaggia il ragazzo da un milione di dollari con grandi e affettuose parole: "Se ne va la persona che più di tutti ha contribuito alla crescita dell'azienda", dichiara. Ma allora, diranno giustamente in tanti, che fine farà il grande Cliff? Queste le parole pronunciate al momento dell'allontanamento: "Lascio Epic per fare un passo superiore nella mia carriera", dichiarazione che lascia intendere la volontà del geniaccio di mettersi in proprio. Che i vincoli imposti dalla società e i "lavori forzati" sulla serie di Gears of War abbiano influenzato la scelta di Cliff? Qualunque siano le motivazioni alla base della decisione del game designer, noi ci auguriamo che torni presto con nuove idee, paintball o non paintball.

Il contributo di Cliff Bleszinski agli shooter in terza persona, dato con Gears of War, rimarrà negli annali.

(CONTO ALLA ROVESCIA)

A un passo da Wii U

→ Dal 30 novembre Nintendo tornerà a rivoluzionare i vostri salotti

Si è fatta desiderare a lungo, ma alla fine è arrivata, ed è più vicina di quanto pensassimo: la data d'uscita di Wii U è ufficialmente fissata per il prossimo 30 novembre. Quando leggerete queste parole, in pratica, sarete a poche settimane di distanza dal "day one" della nuova scommessa del gigante di Kyoto. L'annuncio arriva direttamente dalla casa madre, in occasione del Nintendo Direct del 13 settembre scorso, per bocca del presidente della divisione europea Satoru Shibata. La console uscirà da noi con oltre una settimana d'anticipo rispetto al mercato nipponico, evento che fino a qualche anno fa sarebbe stato inimmaginabile. Wii U sarà disponibile in tre confezioni diverse, ognuna con le proprie caratteristiche: la prima contiene il modello Basic da 8 GB, nella sua colorazione bianca, assieme ovviamente all'ormai noto GamePad; la versione Premium conterrà un Wii U nero da 32 GB con tanto di GamePad, base per la console e una copia di Nintendo Land. Il Premium Pack conterrà inoltre l'accesso al Nintendo Network Premium, programma che garantisce sconti del 10% su tutti gli acquisti effettuati sull'eShop, bonus scaricabili e punti da accumulare in seguito ad ogni acquisto. Infine, esiste una versione "ZombiU" che aggiunge al pacchetto Premium il promettente titolo Ubisoft (in sostituzione a Nintendo Land) e un Wii U Pro Controller. Per gli amanti dei numeri, rivelate anche le caratteristiche tecniche: Wii U potrà vantare CPU PowerPC serie 7 IBM con processo produttivo a 45nm, GPGPU AMD Radeon, 2GB di RAM, lettore ottico con velocità di 22,5MB al secondo, porta HDMI, Component, Composita per risoluzioni da 480p a 1080p, quattro porte USB 2.0, un lettore schede SD ed una porta HDMI. Oltre a presentare nuovi dettagli e trailer riguardanti i titoli in uscita al lancio della console e nel periodo immediatamente successivo, Shibata ha rivelato l'ultimo colpo messo a segno da Nintendo: Platinum Games è al lavoro su Bayonetta 2 in esclusiva per Wii U. Dopo il sorprendente The Wonderful 101 (che trovate in anteprima su questo numero),si rafforza quindi il sodalizio tra Nintendo e la casa di MadWorld e Vanquish. Per finire, gli amanti della caccia ai mostri saranno felici di sapere che Capcom è al lavoro su una nuova versione di Monster Hunter Tri, rinominata Monster Hunter 3 Ultimate e completamente compatibile con l'analoga versione per 3DS.

I GIOCHI AL LANCIO

QUESTA LA LISTA DI TITOLI ATTUALMENTE CONFERMATI AL LANCIO DI WII U.

- Nintendo Land
- New Super Mario Bros. U
- ZombiU
- Mass Effect 3: Special Edition
- Nano Assault Neo
- FIFA 13
- Trine 2: Director's Cut
- Toki Tori 2
- Call of Duty: Black Ops II
- Transformers Prime
- Ninja Gaiden 3: Razor's Edge
- Sonic & All Star Racing Transformed
- Disney Epic Mickey 2: L'Avventura di Topolino e Oswald
- NBA 2K13
- Warriors Orochi 3
- Tekken Tag Tournament 2
- Rise of the Guardians
- Darksiders II
- Batman Arkham City: Armored Edition
- Assassin's Creed III
- Sports Connection
- Just Dance 4
- Marvel Avengers: Battle for the Earth

(INTERVISTA A ROBERTO MARCHESI)

L'agente 47 è tornato

→ Dopo sei lunghi anni, l'Agente 47 approda sulle console di ultima generazione. Tante novità, l'Istinct Mode e la modalità Contracts, e qualche chicca per i fan di vecchia data sono gli ingredienti essenziali per ottenere un capitolo degno del brand. Ce ne parla Roberto Marchesi, art director di Hitman: Absolution.

In Hitman: Absolution avete inserito una nuova meccanica di gameplay, l'Instinct Mode, che permette all'Agente 47 di vedere i nemici attraverso i muri e di prevedere i loro movimenti. Un sistema del genere non rischia però di rendere il gioco troppo facile?

RM: No. Questa è la risposta veloce. La risposta lunga è che il nostro scopo era di rendere il gioco molto diretto, in modo che le regole e le intenzioni fossero ben chiare al giocatore. Il gioco non è facile, anzi, è molto complesso. Permette una libertà d'approccio, se non infinita, di sicuro molto vasta. Questo proprio perché sappiamo che i giocatori hanno diversi approcci, alcuni molto più stealth altri più action, e non ce n'è uno corretto. La Insinct mode può comunque essere disattivata a qualsiasi livello di difficoltà.

GR: Un gioco stealth del calibro di Hitman, generalmente, si rivolge a giocatori esperti. Mettiamo caso che io sia un giocatore alle prime armi. Posso comunque godermi l'esperienza di gioco?

RM: Non serve aver giocato ai giochi precedenti. La storia si sviluppa dopo gli eventi dei primi titoli, non richiede conoscenza di ciò che è accaduto prima. La cosa più importante è che il giocatore capisca quello che sta accadendo sullo schermo. A volte non basta che un poliziotto indaghi su un cadavere; deve anche dirlo, in modo che sappiamo che stia chiamando gli altri agenti, deve mostrare delle emozioni. Questo è il motivo per cui abbiamo cercato un›esperienza molto cinematografica: il giocatore deve capire esattamente cosa stia per fare il poliziotto, quali saranno le sue prossime mosse, in modo da non rimanere bloccati.

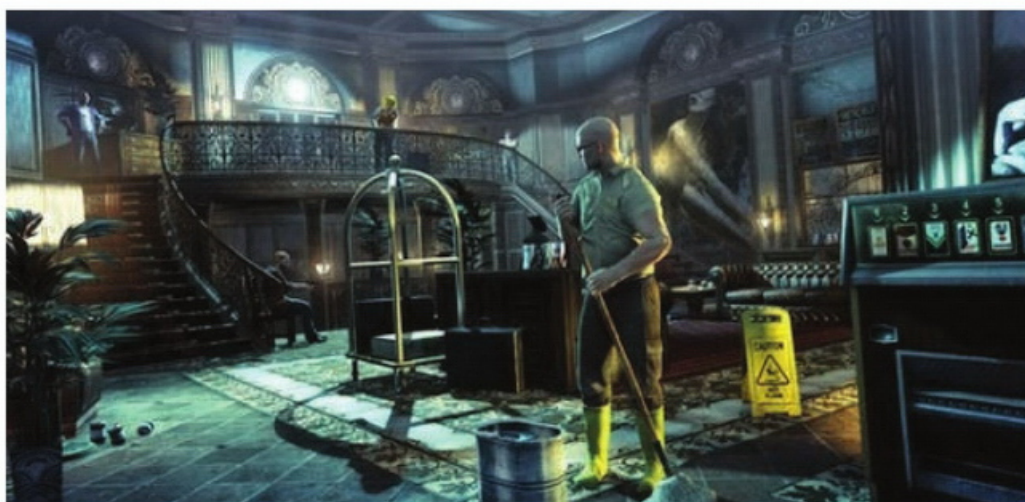
GR: Negli altri capitoli della serie, l'Agente 47 ha viaggiato il mondo, dal sud America all›Europa. Fino ad ora sappiamo che il titolo sarà ambientato negli Stati Uniti, principalmente a Chicago. Ci saranno altre location oltre a quella americana?

Nella nuova modalità Contracts chiunque può trasformarsi da cacciatore a preda.

RM: La maggior parte del gioco si svolge a Chicago, ma ci sarà anche un livello ambientato in una tipica cittadina provinciale americana. A Chicago avremo l›occasione di frequentare quartieri più squallidi e altri più lussuosi. Questo ci permette di avere un›esperienza molto variabile anche senza cambiare città.

GR: La novità più interessante di questo titolo è la modalità Contracts, che permette un confronto continuo da partedei giocatori di tutto ilmondo. Come vi è venuta in mente l›idea?

RM: Avevamo un grande desiderio di aggiungere una componente online. Però volevamo che fosse inerente alla figura dell›assassino. L›online odierno è caratterizzato da gente che corre con una bandiera sulle spalle, cosa che non si addice a un assassino. Dovevamo trovare qualcosa di alternativo. La risposta ce l›hanno data i fan che hanno tenuto in vita Blood Money in tutti questi anni, giocando ogni volta in modo diverso. Siamo partiti dal fatto che, in un livello, chiunque può essere il tuo obiettivo, non necessariamente quello prefissato dalla missione principale. Questo apre un mondo di possibilità riguardo a chi uccidere e a come uccidere, e rende il gioco potenzialmente infinito.

NBA Jam ha letteralmente incantato milioni di videogiocatori al tempo, sfoggiando un livello di assuefazione capace di far preoccupare genitori e parenti!

(VIDEOGAMING 2.0)

Quanto sei Social?

→ Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Mark Turmell (Zynga) sul suo nuovo gioco, Bubble Safari, per farci un'idea sul futuro del social e del mobile gaming... Senza troppi giri di parole e neanche un pelo sulla lingua!

Cosa ricordi con piacere dei tuoi primi anni nell'industria (Sneakers, Fast Eddie, Tumoil)? Hai raggiunto gli obiettivi che ti eri prefisso durante la tua carriera?
MT: Ho grandi ricordi di quei giorni! All'inizio, OGNI gioco rompeva le regole portando nuove meccaniche di gameplay, argomenti e tecnologie. Più oggetti su schermo, più esplosioni, più fluidità, ecc. I primi anni dell'industria del videogaming era incentrati per lo più sulle meccaniche di gioco, e poi col tempo arrivarono grandi effetti visivi e profondi "storytelling", che però spesso mancavano il fattore divertimento. Fa sempre piacere vedere l'industria, nel suo complesso, tornare a dare importanza al "cuore" del gameplay.

Mark Turmell, Senior Creative Director, Zynga.

GR: Hai rifiutato un'offerta di EA e un'altra di Bill Gates durante gli anni Ottanta Prenderesti la stessa decisione oggi, se avessi l'opportunità di cambiare il tuo passato?
MT: Naturalmente quelli erano giorni pazzeschi e pieni di scelte sbagliate! Quando Bill Gates mi chiese di entrare nella sua compagnia nei primi anni Ottanta, gli dissi semplicemente che le cartucce dell'Atari 2600 VCS erano il futuro, e i suoi sforzi di programmare un linguaggio Basic e DOS non l'avrebbero portato da nessuna parte.
Comunque, se fossi entrato in Microsoft avrei avuto un impatto negativo sull'azienda spingendola più seriamente verso il mercato dei videogiochi! Avevano qualche titolo all'epoca, ma stavano iniziando a focalizzarsi sul DOS e alcune applicazioni per il settore business. Avrebbero cominciato a lavorare sulle cartucce VCS perdendo soldi come qualunque altro al tempo!

GR: Ci puoi dire di più sul tuo ruolo di Creative Director in Zynga?
MT: Vogliamo fare dei giochi che la gente ami giocare. Il nostro obiettivo è portare sul mercato il più divertente e social dei "Bubble Shooter". Per fare un gioco a cui la gente vorrà giocare, dobbiamo prima sapere cosa gli piace di più. Siamo davvero orgogliosi di aver creato una instant hit che scalerà la leaderboard di Facebook. Ma con i giochi social la vera sfida comincia una volta lanciato il gioco. Ogni giorno proviamo a migliorarlo: osserviamo i feedback degli utenti e aggiungiamo quello che ci chiedono.

GR: Come mai hai scelto elementi arcade per il gameplay di Bubble Safari?
MT: Semplicemente perché amo i giochi Arcade! Tutti amano i giochi Arcade! Sono semplici da giocare, ma nascondono anche tanti elementi strategici. Per me c'è qualcosa di magico nei giochi match-three (come Tetris, Dr. Mario, ecc.). Anche se questo genere esiste da così tanto tempo e ci sono così tanti bubble shooter sul mercato, c'è sempre spazio all'innovazione. Così abbiamo preso qualche elemento Arcade e abbiamo mischiato le carte sul tavolo: un po' come se NBA Jam incontrasse Bust-A-Move. C'è anche la modalità On Fire che creai per NBA Jam, nella quale, se fai cadere i frutti tre volte in un turno, prenderai fuoco e lancerai bolle infuocate. Proprio come in NBA Jam si poteva tirare un pallone da basket in fiamme.

GR: Si è alzato un polverone sulla questione della transizione di Popcap, e del tuo trasferimento da EA a Zynga. Puoi dirci qualcosa a riguardo?
MT: Nel 2010 mi è apparso chiaro che l'industria del videogioco stava cambiando, e che il free-to-play e il social gaming rappresentavano il futuro di questo settore. E nessuna compagnia è migliore di Zynga nell'abbracciare tale cambiamento. Zynga è più vicina alla mie radici Arcade e risponde alle abitudini dei consumatori. Zynga è il pioniere di un modo di videogiocare che rappresenta più di ogni altro il futuro dell'intrattenimento elettronico.

GIOCHI E VIDEOGIOCHI PROTAGONISTI A ROMA

Ludica torna nella Capitale

Dal gioco al modellismo, tutte le sorprese di Ludica Roma 2012

Dopo aver conquistato Milano, Ludica torna anche nella capitale con una nuova edizione di Ludica Roma, il Festival italiano del gioco e del videogioco, che si terrà presso la Nuova Fiera di Roma da venerdì 23 a domenica 25 novembre. Per la prima volta, inoltre, la manifestazione ospiterà in contemporanea Ludica Model, un nuovo appuntamento capitolino destinato agli appassionati di modellismo statico e dinamico, e Ludica Bimbi, un innovativo format che coinvolgerà i più piccini.
Il Festival capitolino ha come obiettivo quello di mostrare le molteplici anime dell'universo ludico di Roma, con la sua proposta di giochi da tavolo, giochi di carte, enigmistica e scacchi, giochi tradizionali ed etnici, giochi giganti, wargame tridimensionale, giochi di ruolo, reenactment, gioco di ruolo dal vivo, videogiochi, softair e lasergame. Notevole spazio verrà dato al gioco da tavolo, che quest'anno si avvarrà del supporto delle maggiori ludoteche e associazioni attive sul territorio, prime tra tutte la Reindeer

Up Torna a Roma una delle manifestazioni ludiche più attese dell'anno: Ludica Roma riserva tre giorni di divertimento per gli appassionati di giochi e di videogiochi.

Corporation e la Tana dei Goblin Roma; mentre l'area del modellismo vedrà in azione un nuovo Laboratorio di Pittura di miniature e modellini.
Come sempre Ludica sarà poi un appuntamento imperdibile per tutti i cosplayer del Lazio e non solo: una delle passioni più in voga degli ultimi anni troverà infatti nel Festival capitolino pane per i suoi denti, con sfilate e contest all'ultimo costume.

Brevi dall'Italia

→ Diventare dattilografi con i Pokémon!

In occasione dell'uscita di Impara con Pokémon: avventura tra i tasti per console portatile DS e 3DS, Nintendo ha organizzato un incontro con il Prof. Massimiliano Andreoletti, Docente di Didattica del gioco e dell'animazione dell'Università Cattolica di Milano. Presso la Feltrinelli di piazza Piemonte, a Milano, lo scorso 20 settembre, il docente ha spiegato alla stampa le caratteristiche del nuovo gioco, in grado di migliorare la capacità di digitare su una tastiera in modo divertente. Impara con Pokémon, infatti, permette di vestire i panni del nuovo membro del Circolo dei Dattilografi, la cui capacità viene messa alla prova mentre cerca di digitare con precisione i nomi di tutti i Pokémon che incontra durante il viaggio. Quando il giocatore compone correttamente il nome dei Pokémon, questi vengono catturati e finiscono nella Typing Ball, consentendo alla squadra di poterli studiare. È così possibile sbloccare fino a 60 livelli diversi, collezionare 180 medaglie e andare alla ricerca di rarissimi Pokémon come Reshiram e Zekrom di Pokémon Versione Nera e Pokémon Versione Bianca.

(MATTONCINI A MILANO)

LEGO Il Signore degli Anelli

Mentre nelle sale cinematografiche Peter Jackson ci regala un nuovo viaggio nel mondo di J.R.R.Tolkien con il primo capitolo de Lo Hobbit, la Warner Bros. Interactive non è da meno e, proprio in questi giorni fa uscire LEGO Il Signore degli Anelli, il nuovo action adventure a mattoncini sviluppato da TT Games. Un'occasione imperdibile per la stampa italiana è stata quindi la presentazione tenutasi lo scorso 19 ottobre presso gli studi della filiale italiana della Warner videoludica, che ha visto protagonista il colorato e ironico titolo insieme con Phil Ring, Producer di TT Games. Phil ha spiegato alla sala tutte le principali caratteristiche del gioco, disponibile su Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS e 3DS, PlayStation Vita e PC. Dai puzzle in stile Lego all'esplorazione della Terra di Mezzo, dalle epiche battaglie contro gli Orchi fino allo scontro con il Balrog, LEGO Il Signore degli Anelli permette di rivivere con azione e allegria tutte le principali tappe del viaggio della mitica Compagnia dell'Anello capeggiata dal mago Gandalf e dallo hobbit Frodo Baggins.
Lo sviluppatore britannico, che è ormai un veterano del mix avventura e comicità LEGO, a partire dal 2005 con il principale brand della LucasArts, Star Wars, torna così su console casalinga e portatile con un nuovo titolo per grandi e piccini che espande un altro grande franchise letterario e cinematografico. Insomma, la presentazione milanese ci ha pienamente soddisfatto e, anche se l'originalità non è il marchio di fabbrica di TT Games, alla fine LEGO Il Signore degli Anelli è un po' quello che ci aspettiamo e ne siamo piuttosto contenti.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

DA SEVEN AD HALO

David Fincher, noto regista di pellicole il thriller Seven e il pulp Fight Club, si dà ai videogiochi e lo fa in grande stile, scegliendo uno dei brand di maggior successo della storia videoludica come Halo. Fincher, insieme all'esperto di effetti visivi Tim Miller (Scott Pilgrim vs the World e The Girl with the Dragon Tattoo), ha infatti lavorato con Microsoft per la creazione del trailer di lancio di Halo 4, andato in onda il 18 ottobre (mentre il gioco è appena uscito). Intitolato Scanned e girato a Praga, il trailer non ha nulla da invidiare alle più spettacolari produzioni cinematografiche, e continua il trend del franchise di espandere l'universo di Halo attraverso affascinanti sequenze live-action.

GOW SEMPRE PIÙ VICINO

Dopo tanta attesa, ecco finalmente qualche buona notizia all'orizzonte per la trasposizione cinematografica di Gears of War. Secondo quanto riportato da Variety, infatti, la pellicola sarà prodotta da Marty Bowen e Wyck Godfrey (Twilight), mentre è in trattative il regista di Underworld Len Wiseman. E sebbene nessun membro della produzione videoludica prenderà parte al progetto, è garanzia di buona qualità il nome dello sceneggiatore Stuart Beattie, a cui dobbiamo un thriller d'eccezione come Collateral e il kolossal Pirati dei Caraibi: Oltre i confini del mare.

HE-MAN DIVENTA eMAN!

Ricordate il guerriero biondo che gridava: per il potere di Grayskull? Il suo nome era He-Man ed era il protagonista di un classico cartone animato degli anni Ottanta. Se siete troppo piccoli per averlo guardato, scoprirete presto tutto su di lui grazie al gioco che Chillingo, Mattel e lo sviluppatore Glitchsoft stanno portando sui prodotti Apple. Composto da 27 livelli, il videogioco vi mette nei panni del muscoloso eroe che, attraverso sette regioni di Eternia, deve sconfiggere la sua nemesi Skeletor, Beast Man e molti altri nemici.

(L'ANTI-EROE VIDEOLUDICO)

Ralph Spaccatutto

→ Dagli arcade agli sparatutto: un tuffo nella storia dei videogiochi

Manca ormai un mese all'uscita di uno dei titoli cine-ludici più attesi dell'anno, ed è il caso di tornare a parlarne su queste pagine con nuovi dettagli. In perfetto stile Monsters&Co., Ralph Spaccatutto racconta l'avventura in computer grafica del Ralph del titolo, un cattivaccio per definizione che, però, in fondo in fondo, è un bonaccione, costretto dal 'lavoro' a distruggere tutto quello che il suo collega Felix costruisce. Se il film fosse tutto qui, non avremmo motivo di parlarne all'interno di questa rubrica: no, il fatto è che Ralph spacca le costruzioni di Felix all'interno di un classico videogioco arcade in cui, alla fine, è sempre il cattivo a prendere le batoste. Stanco di questa vita, Ralph decide quindi di visitare altri videogiochi, sperando di trovare lì fama e gloria nel ruolo del buono di turno. L'impresa non è facile e vedrà Ralph, dai classici 8 bit in cui rischiava solo una capocciata, finire nei titoli più moderni, dove la tecnologia ha fatto passi da gigante ma in pericolo c'è la propria pelle elettronica! Come se non bastasse, durante la sua escursione nel mondo dei videogiochi Ralph combina più di un danno, scatenando un pericolosissimo nemico e mettendo a repentaglio l'intero universo arcade.

Il regista Rich Moore, che abbiamo visto finora dietro la macchina da presa di serie tv di successo come I Simpson e Futurama, si dà adesso al grande schermo, proponendo una ricetta che, già dal trailer e dalle indiscrezioni che trapelano, sembra una vera bomba

Down Da Pac-Man a Sonic, Ralph Spaccatutto rappresenta anche un nostalgico excursus tra i più bei videogiochi degli anni Ottanta.

(per fortuna non calorica!). Tutti gli appassionati di videogiochi faranno salti mortali pur di vedere una versione disneyana, ma estremamente fedele all'originale, di alcuni dei più grandi personaggi che hanno fatto la storia dei videogiochi, come Clyde (da Pac-Man), il Dr. Eggman e Sonic (da Sonic), Bowser (da Super Mario Bros.), Q*Bert (da Q*Bert), il vampiro Cyril (da House of the Dead), Frogger (da Frogger), e tanti altri ancora. Sarà poi interessante scoprire come la Disney/Pixar ha interpretato i principali stereotipi videoludici, quali le dinamiche di gioco di un titolo 'coccoloso' come Sugar Rush, dove Ralph incontra la piccola e adorabile Vanellope von Schweetz, o quelle dello sparatutto alla Gears of War in cui il nostro anti-eroe conosce il duro ma affascinante Sergente Calhoun. Per non parlare delle logiche in cui ogni personaggio è incastrato, come il buonissimo Felix che, finito in prigione, non riesce a fuggire perché tutto ciò che tocca con il martello diventa più resistente invece di sgretolarsi, da copione del videogioco da cui proviene.
Insomma, tra mondi colorati, fughe rocambolesche, personaggi leggendari e nuove conoscenze, Ralph Spaccatutto si propone come una delle pellicole più originali di questo inverno che, con una formula alternativa, rischia di fare le scarpe ai due survival horror della stagione, Resident Evil: Retribution e Silent Hill: Revelation 3D.
Eliana "Faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Resident Evil: Retribution

→ Tutti a caccia di Alice

Non possiamo negarlo: Paul W.S. Anderson è senza dubbio uno dei migliori registi di film d'azione in circolazione, e anche per merito della sua protagonista preferita, la moglie Milla Jovovich. E se nella serie di Resident Evil si era assistito a un calo di originalità e qualità tra il secondo e il terzo capitolo, con Retribution la saga torna a spiccare nel panorama dei film tratti da videogiochi. Perché? Innanzitutto per l'interessante escamotage che il regista chiama in causa nel film per riportare alla ribalta personaggi dati (e lo erano senza dubbio!) per morti, e per la scelta di mettere l'una contro l'altra l'intramontabile Alice (la Jovovich) e l'amica controllata dalla Umbrella Corporation, Jill Valentine (Sienna Guillory). Le due attrici sexy, in abiti sempre succinti e con un certo stile, dominano la scena, in cui si alternano vicende e individui di minore importanza, comprese le new entry Ada Wong (Li Bingbing), Leon S. Kennedy (Johann Urb), e Barry Burton (il sottostimato Kevin Durand). La trama è sempre la solita: Alice, dal quadretto di vita perfetta, si ritrova catapultata nel mondo devastato dal T-virus diffuso dalla Umbrella. La donna continua quindi a infiltrarsi nelle operazioni del colosso mondiale per sconfiggere il male e indagare sul proprio passato. Stavolta, però, Anderson ha deciso di mettere in luce l'istinto materno di Alice, introducendo il personaggio della piccola Becky (Aryana Engineer): una svolta importante nella saga, che farà pensare con nostalgia alla coppia Ripley/Newt.

Down Dopo cinque film, Anderson continua ad avere difficoltà nel tracciare la personalità delle proprie creazioni. Solo Alice ha un carattere chiaro e definito, con cui siamo ormai entrati in perfetta sintonia.

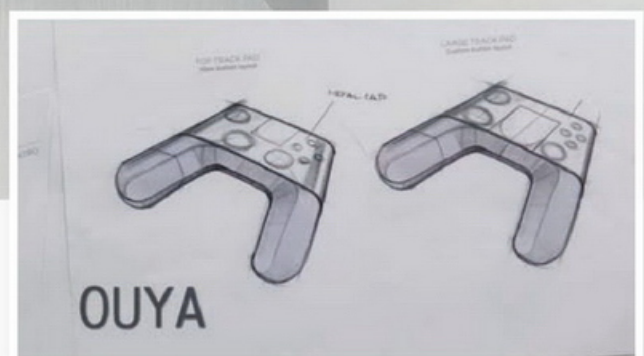
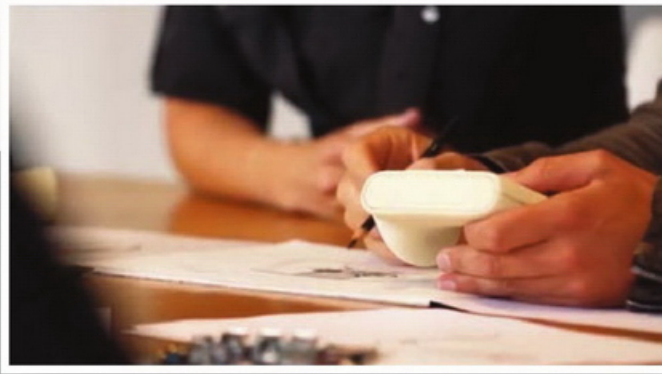
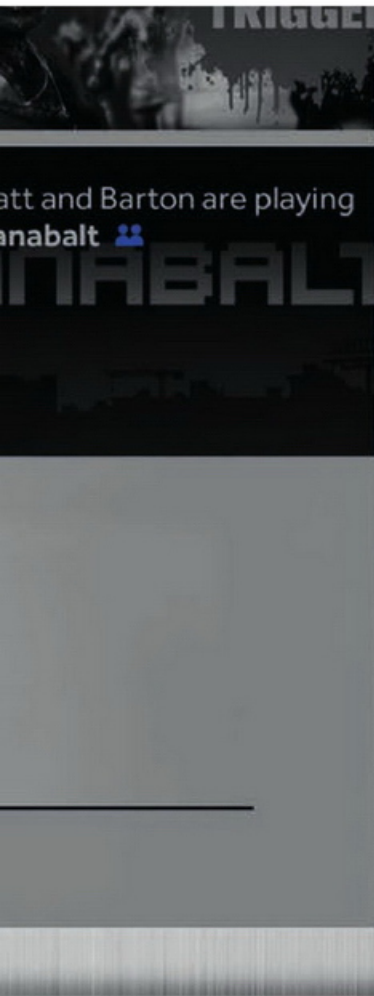
Voto: ★★★☆☆
Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

X-COM: UFO Defense

→ Un'originalità vecchi di vent'anni

Strategico a turni sviluppato da Microprose, X-COM: UFO Defense fu uno dei titoli più apprezzati degli anni Novanta. Uscito nel 1994, e riproposto oggi da 2K Games (di cui trovate la recensione in questo numero di GR, a pagina 66), il titolo metteva il giocatore nei panni del comandante supremo di un'organizzazione transnazionale paramilitare, con la missione di scacciare gli alieni invasori e salvare il pianeta Terra. Una trama abbastanza collaudata, ora e allora, tanto nei videogiochi quanto nel mondo del cinema. Se però dovessimo immaginare oggi una pellicola ispirata al gioco, la scelta registica ricadrebbe sicuramente su di un regista action/kolossal di primordine che già più volte si è occupato di alieni. Di chi stiamo parlando? Le opzioni sono due: Roland Emmerich e James Cameron: entrambi abili nel ricostruire apocalittiche scenografie di distruzione, in questo caso fortemente supportati dalla computer grafica, dalla motion capture e da un rigoroso 3D. Riprendendo il design impeccabile del titolo originale e la sua complessa trama, il film dovrebbe trovare un giusto mix con l'azione adrenalinica del gioco appena sfornato, le sue superfici fredde e metalliche e il manipolo di alieni dalle forme d'insetto. E per il cast la scelta è ampia, considerando che i nostri eroi dovrebbero indossare per la maggior parte del tempo una pesante armatura. I primi nomi che vengono in mente? Quelli delle star emergenti del momento, come Bradley Cooper (ormai onnipresente sul grande schermo dopo Una notte da leoni) e la tosta Jennifer Lawrence (eroina di Hunger Games).
Eliana "Faith" Bentivegna

Up Uno dei titoli più apprezzati degli anni Novanta, X-COM: UFO Defense potrebbe essere, a suo modo, un originale film di fantascienza.

OUYA

A 99 DOLLARI LA PRIMA CONSOLE DELLA GENTE

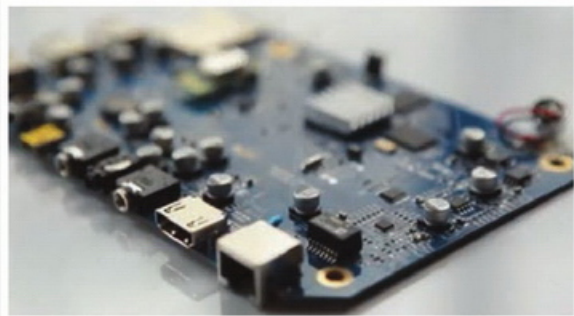
Il futuro dei videogiochi si annuncia interessante e imprevedibile grazie all'annuncio di Ouya, una nuova console basata sul sistema Android in vendita a soli 99 dollari, capace di offrire una libreria di giochi gratuiti e di fornire un kit di sviluppo a tutti coloro che acquisteranno l'hardware. Basteranno un paio di domande rimaste senza risposta per suggerire che forse Ouya è troppo bella per essere vera?

Se pensavate che la sfida per le console di prossima generazione fosse una questione privata tra Microsoft, Sony e Nintendo, è arrivata l'ora di cambiare idea. Il panorama del mercato dei videogiochi è in fase di profondo mutamento, basti pensare all'opera di Steam, iOS e Facebook, tutti impegnati a ridefinire le modalità, il luogo ed il prezzo dell'esperienza di gioco. Il futuro dell'industria sembra pertanto più imprevedibile che mai, tanto da farci attendere ogni tipo di novità dal futuro. Forse è allora giunto il momento giusto perché qualcosa di totalmente nuovo appaia e sia capace di imporsi sul mercato. Se dobbiamo tenere per buoni i responsi iniziali, sembra che il nuovo contendente alla corona delle console si chiami Ouya. Non è ancora un nome conosciuto come quello di PlayStation o Xbox, ma è già riuscito a catturare l'attenzione del pubblico. Ouya, grazie ad una delle migliori campagne mai apparse sulla piattaforma di crowdfunding Kickstarter, è riuscita a radunare 63.416 sostenitori finanziari, capaci di mettere insieme 8.596.475 dollari per assicurarsi l'uscita della nuova console a marzo 2013.

Viene da chiedersi allora cosa sia Ouya e come sia riuscita a catturare l'attenzione e le coordinate bancarie di così tante persone. Basata sul sistema Android, Ouya è una console per videogiochi open source con una piattaforma di distribuzione esclusivamente digitale, dove ogni gioco è dotato di componenti modificabili da parte dell'utente e ogni singola unità è anche un pacchetto di sviluppo senza costi di licenza.

Ah, e costa solo 99 dollari. "Penso che quello che stiamo facendo abbia degli aspetti unici", dice Julie Uhrman, CEO di Ouya. "Per prima cosa stiamo realmente sfidando lo status quo. L'industria dei videogiochi si sta progressivamente trincerando dietro una mentalità commerciale: i videogiochi giocabili alla TV sono sempre stati proprietari, mentre tutte le altre versioni sono tradizionalmente open. Inoltre i primi arrivano a costare anche dieci volte più di quelli per altri formati. Noi stiamo cercando di sfidare questo trend: vogliamo una piattaforma open source dove ogni gioco abbia delle componenti libere, oltre ad essere economico e accessibile per tutti gli utenti. Per questo abbiamo fissato il prezzo a 99 dollari". Quest'ultimo punto è un argomento interessante: l'idea di pagare solo 99 dollari (circa 77 euro) per una console e una intera libreria di giochi è certamente intrigante...

Non è tanto difficile, allora, immaginare perché così tanta gente abbia investito i propri soldi sul progetto Ouya, considerando che la console è anche una piattaforma per lo sviluppo e la realizzazione indipendente di videogiochi venduta a un prezzo da saldo. E tra i sostenitori non ci sono solo giocatori. Molti nomi importanti dello sviluppo e della produzione di videogiochi hanno supportato Ouya in molti modi: alcuni descrivendo la forza della nuova console alla stampa, altri donando denaro tramite Kickstarter ed altri ancora assicurando la presenza dei propri titoli sulla nuova console. Si può essere certi che la posta in gioco sia alta, visto che Square Enix ha già annunciato un titolo di lancio per la piattaforma.

Uno dei maggiori sostenitori di Ouya è Brian Fargo di inXile Entertainment, il cui progetto Wasteland 2 ha ricevuto anch'esso enorme successo sulla piattaforma Kickstarter. "La televisione è l'ultimo schermo dal quale i piccoli sviluppatori sono stati estromessi", ci dice. "Ci sono state innovazioni meravigliose su PC o iOS. Ma se il punto forte dei giochi per console è la profondità e la devozione che riescono a suscitare, essi non sono capaci di esprimere idee creative quanto quelle dei giochi per altri formati. Quello che vediamo è parte di un più ampio processo, destinato a

Il team Ouya ha realizzato parecchi prototipi per il controller collaborando con il designer Yves Behar, che tra l'altro ha anche lavorato al progetto One Laptop Per Child.

Anche se la fase Kickstarter è finita, Ouya è ancora ordinabile per soli 99$ sul sito ufficiale www.ouya.tv

democratizzare la creatività e permettere agli sviluppatori di comunicare direttamente con i giocatori. È ora ufficialmente emozionante essere di nuovo coinvolti nell'"industria dei videogiochi". Il boom dei giochi indipendenti visto negli ultimi cinque anni, come suggerisce Fargo, ha infuso nuova vita nelle piattaforme open source come PC e telefoni cellulari. Ma le console non hanno ancora raggiunto un simile livello di creatività. WiiWare era partita bene, ma recentemente ha sofferto a causa della difficoltà di ottenere la licenza da Nintendo. Il programma Xbox Indie Games di Microsoft non è invece riuscito a portare al grande pubblico i suoi titoli, avendoli confinati nell'Xbox Live Marketplace. Se utilizzata correttamente, Ouya sarà in grado di portare dei giochi indipendenti profondamente creativi sullo schermo della TV. La Urhman ci assicura poi che Ouya non sarà solo una banale piattaforma port sulla quale installare giochi per cellulari, visto che è sviluppata su sistema Android e monta un processore Tegra 3 della Nvidia... "Crediamo che Ouya darà spazio a giochi nuovi, emozionanti e creativi, capaci non solo di sfruttare lo schermo televisivo grazie alla grafica HD e il sistema audio surround, ma anche le funzioni del nostro controller, che è unico perché dispone dei controlli tradizionali e del touch pad" afferma lei. La maggior parte dei giochi già confermati per Ouya è infatti in stile console. Final Fantasy 3 è la versione port del remake apparso per la prima volta su DS prima di approdare su iOS, Android e PSP, ma tutti ricorderanno la sua versione orginale per NES. È da notare che la versione port per Ouya segni la prima apparizione sugli schermi televisivi del classico RPG [gioco di ruolo] nella versione in lingua inglese. Allo stesso modo, è un gioco in stile console anche il primo titolo esclusivo Ouya, un prequel per Human Element, il gioco di sopravvivenza horror di prossima uscita sviluppato da Robert Bowling (ex developer di Call Of Duty). Offensive Combat è invece uno sparatutto multiplayer prodotto dal team degli ex Activision alla U4iA Games ed è il tipo di videogioco che funziona meglio con un controller, un grande schermo HD e una connessione internet stabile.

Proprio la connessione di rete e il controller hanno permesso a OnLive di salire alla ribalta e far parte del progetto Ouya fin dalle sue prime battute. Onlive permette infatti di giocare online ai nomi di punta del mercato dei videogiochi tramite il suo servizio di streaming a sottoscrizione, permettendo così a Ouya di rinfoltire il suo catalogo di giochi indipendenti con una gran quantità di titoli nuovi e di alta qualità.

Voci dicono che la console non sia più grande di un cubo di Rubik. Cercate di non farvela scappare dietro la vostra PS3.

Questa lussuosa edizione limitata di Ouya è stata venduta come incentivo nell'ultima settimana della campagna su Kickstarter. Sfortunatamente non sarà disponibile al resto del pubblico.

Ma per coloro che stanno seguendo il progetto con interesse, l'offerta iniziale di giochi di Ouya sembra porre un grosso problema: la mancanza di vere esclusive. Final Fantasy 3 non è altro che la versione port di un remake di sei anni fa basato su un gioco vecchio 22 anni. È poi in fase di sviluppo una versione per browser web di Offensive Combat, senza contare che lo stesso servizio OnLive è disponibile per molte altre piattaforme e permette di giocare solo a titoli già disponibili in formati multipli. Il gioco di Robert Bowling invece, benché esclusivo, sembra un progetto a basso rischio pensato per tenere buoni i giocatori nell'attesa di un titolo più importante, che allo stato attuale non è ancora stato annunciato. Possibile che Ouya non abbia quello che serve per attrarre un numero maggiore di giochi esclusivi? La console non ha un vero bisogno di esclusive? Le opinioni sono a dir poco contrastate.

"Che cosa è Ouya, in realtà?" si domanda il CEO di HandyGames Markus Kassulke, una tra le prime case di sviluppo ad aver supportato il progetto. "È un sistema Android controllato da un game pad. Non ha la peculiarità di Wii, per cui è stata sviluppata una specifica meccanica. Credo che al momento non abbiano bisogno di esclusive. La gente sta sostenendo il progetto perché desidera giocare ai videogiochi sullo schermo della TV, o perché vuole poter caricare i videogiochi praticamente nello stesso istante in cui li scopre nell'app store".

Robert Bowling la pensa diversamente. "Ci troviamo in una fase della nostra industria nella quale siamo assetati di nuovi diritti di proprietà, eppure continuiamo a cercare di espandere le proprietà intellettuali già esistenti fino al loro limite" afferma. "Ci comportiamo così semplicemente perché è troppo rischioso e costoso investire milioni di dollari su una nuova proprietà che potrebbe non avere alcun appeal sui giocatori. Ouya sta invece facendo proprio quell'investimento rischioso, permettendo agli utenti di sviluppare esperienze di gioco innovative senza

"I videogiochi giocabili alla TV arrivano a costare fino a dieci volte di più di quelli per altre piattaforme. Noi cerchiamo di sfidare questo trend"

Julie Uhrman

HACKER FRIENDLY

Ouya non solo è tollerante verso gli hacker: praticamente li incoraggia. L'hardware stesso è assemblato con viti standard in modo che tutti possano aprire il rivestimento e modificare le componenti interne. Non si perderà neanche la garanzia...

ARCHIVIAZIONE

Sono disponibili 8GB di memoria flash per archiviare i giochi scaricati, ma quello spazio si esaurisce presto... Coloro che non intendono usare un cloud, potranno collegare alla console una memoria extra o un HD esterno via USB.

QUATTRO CONTROLLER

In origine Ouya aveva solo due controller, che in seguito ai feedback dei sostenitori sono stati portati a quattro per incoraggiare le sessioni multiplayer in salotto.

ETHERNET

Anche se in origine Ouya era stata progettata per supportare solo il Wi-Fi, gli sviluppatori hanno aggiunto una porta Ethernet in risposta alla richiesta dei sostenitori di Kickstarter. Le partite online saranno molto più stabili ora.

SPECIFICHE TECNICHE DI OUYA

■ Tegra 3 quad-core processor ■ 1GB Ram ■ 1Memoria SSD da 8GB ■ 1Risoluzione HDMI a 1080p ■ 1Wi-Fi 802.11 b/g/n ■ 1Bluetooth LE 4.0 ■ 1Sistema Android 4.0

L'hardware engineer di Ouya, Muffi Ghadiali, ci parla dell'engine attorno a cui è costruita la sua nuova console

Il prezzo di Ouya, 99 dollari, è molto competitivo. Come siete riusciti ad abbassare i costi di produzione?

Usando hardware di comune reperibilità sul mercato. Questo approccio è solo un esempio di come Ouya stia sfidando la filosofia che ha guidato l'industria delle console fino ad oggi. Le console non hanno più bisogno di un chipset specifico e di costosi tool di sviluppo. La tecnologia ha fatto passi avanti ed è molto più economica e di più facile reperibilità che mai. Dato che abbiamo aggirato i costi di un chipset specifico, abbiamo potuto evitare di scaricare nel prezzo finale quelle spese.

Perché avete scelto il processore Tegra 3 e come è stato ottimizzato per Ouya?

Grazie a Tegra 3 siamo in grado di offrire ottime performance a un prezzo contenuto. Integrando nella console un chip già esistente invece di crearne uno ex-novo, possiamo beneficiare del fatto che conosciamo perfettamente le sue performance e possiamo far lavorare gli sviluppatori fin da subito. Tradizionalmente il Tegra 3 è stato ottimizzato per ottenere una durata più lunga della batteria e per essere supportato sui cellulari, ma non è un nostro problema, visto che Ouya è una console sempre collegata all'alimentazione. Possiamo perciò dedicarci a sviluppare le performance grafiche, per offrire gli utenti una definizione maggiore e una grafica più fluida.

Cosa ci puoi dire dell'ambiente di sviluppo di Ouya?

Ouya offrirà strumenti di sviluppo all'altezza del meglio sul mercato, basati su quelli esistenti per Android. Facendo uso di un ambiente di sviluppo già affermato, Ouya si rende accessibile fin da subito per tutti i programmatori che hanno familiarità con Android. Nel corso del tempo ne svilupperemo altri.

In che modo i feedback di Kickstarter hanno influenzato il design finale della console?

Ouya ha beneficiato molto di questo aspetto, perché tra i nostri sostenitori ci sono sia giocatori che sviluppatori. È un pubblico molto attento, capace di dare consigli veramente utili. Non diamo mai per scontati i loro suggerimenti e cerchiamo sempre di tenere d'occhio il responso dei sostenitori, operando scelte basate sul punto del ciclo di produzione in cui ci troviamo.

PERCHÈ HO SOSTENUTO OUYA CON 10,000$

Un gruppo di dieci utenti, divisi tra persone e aziende, ha realizzato il finanziamento maggiore per Ouya su Kickstarter: 10.000 dollari. La redazione ha parlato con quattro di loro per capire perché.

"OUYA È PROPRIO IL TIPO di proposta su cui intendo investire i miei soldi tramite Kickstarter. Non è solo un progetto, ma anche un mezzo per permettere ad altri creativi di realizzare più giochi: è uno stimolo alla creatività e in quanto tale, qualcosa che cerco di promuovere. L'anno scorso ho donato più di 150.000$ a giochi e progetti indipendenti. Quasi 50.000 sono andati, attraverso Kickstarter, a Double Fine Adventure, Wasteland 2, Republique, Takedown e Z. Sono tutti titoli che mi affascinavano dal punto di vista concettuale, ma Ouya era diverso in quanto vi ho riconosciuto una grande opportunità per noi designer indipendenti, capace di rivoluzionare il modo in cui distribuiamo e progettiamo i nostri giochi e di creare un nuovo pubblico. In sostanza è stata una scelta fatta col cuore."

ROBERT BOWLING
Presidente di Robotoki

"Non è solo un progetto, ma anche un mezzo per permettere ad altri creativi di realizzare più giochi"

Robert Bowling

BRIAN FARGO
CEO di inXile Entertainment

"UNA PARTE DEL MIO sostegno è dovuta al fatto che ho riconosciuto in Ouya qualcosa della mentalità do it yourself dell'Apple 2. Oggi siamo di fronte a un contesto molto diverso, ma nessuna azienda sarà mai in grado di eguagliare i programmi e le idee che nascono quando la tecnologia la si mette nelle mani della gente. Credo che la possibilità di avere una vasta scelta di giochi in ogni momento sia già di per sé una killer application. Questa è una delle cause per cui 3DS o Vita non possono competere con un iPad o un iPod Touch. Sono stato uno dei primi sostenitori di Ouya su Kickstarter e mi sono trovato a collaborare con loro mesi prima del lancio: abbiamo discusso a lungo su come renderlo più reattivo."

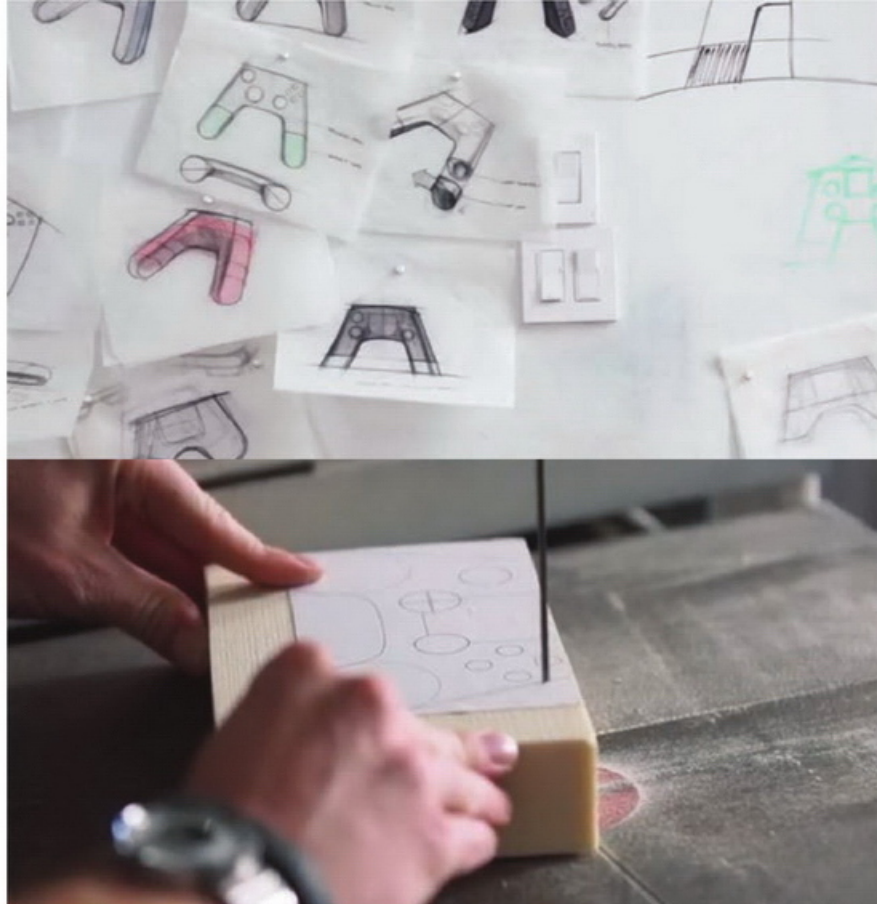
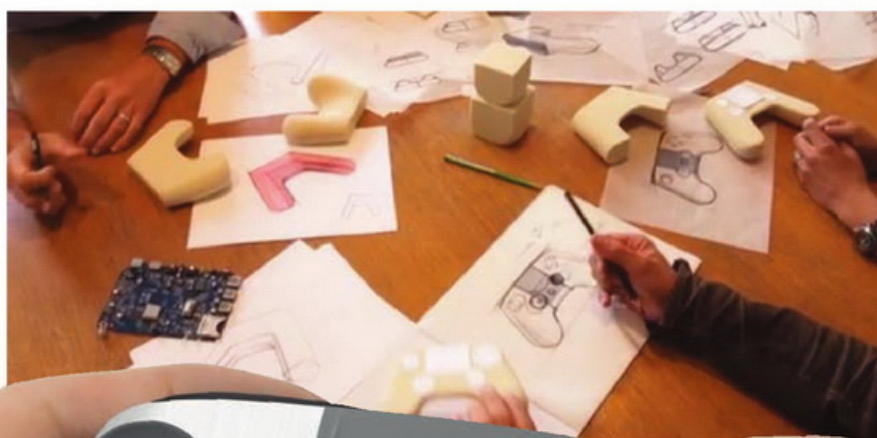
"SONO ANNI CHE ABBIAMO PRESO questa strada: alla HandyGames ci consideriamo dei pionieri delle nuove piattaforme e quando abbiamo scoperto Ouya abbiamo pensato che non potevamo tirarci indietro. Uno dei nostri modelli di business principali è quello di offrire applicazioni gratuite agli utenti e credo che proprio questo sia il punto di contatto tra noi e loro: Ouya è infatti basata su Android e permette di giocare gratuitamente. Crediamo che questi punti le permetteranno di competere con le console tradizionali, che non offrono giochi gratuiti a parte le demo. È una grande opportunità per noi, che siamo degli sviluppatori Android, ma che non ci limitiamo al mercato dei cellulari. La HandyGames cerca di espandersi su diverse piattaforme e su diversi supporti video: per raggiungere la TV, i nostri prodotti devono poter girare su smartphone, su iPad, su una TV interattiva o su console libera come Ouya."

MARKUS KASSULKE
CEO di HandyGames

"Abbiamo veramente bisogno di qualcosa come Ouya, che potrebbe essere solo il primo di una lunga serie di dispositivi simili"

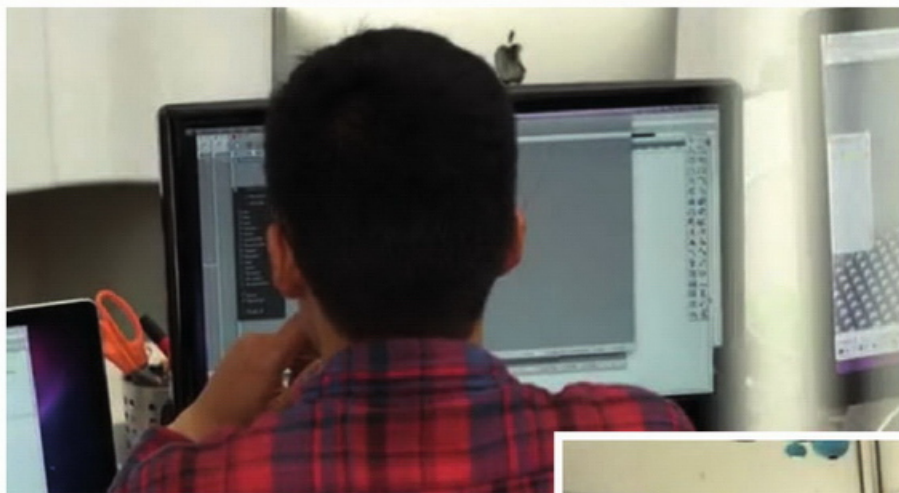
Mark Kern

MARK KERN
CEO e Responsabile Comunicazione per Red 5 Studios

"IL MODELLO DI BUSINESS dei videogiochi deve cambiare. La distribuzione delle console è sempre stata nelle mani di pochi eletti e ha teso a favorire i grossi titoli supportati da investimenti importanti, portando alla stagnazione del mercato. Ouya riesce ad abbattere quelle barriere e a democratizzare la distribuzione: questo favorirà il proliferare di innovazioni e nuove idee, finendo per rendere meno rare le proposte coraggiose. Se non dovesse avere successo, non sarà per colpa delle sue idee, ma per l'opposizione dell'industria. Abbiamo veramente bisogno di qualcosa come Ouya, che potrebbe essere solo il primo di una lunga serie di dispositivi simili."

“Ouya abbatte le barriere e democratizza la distribuzione con una console”

Mark Kern

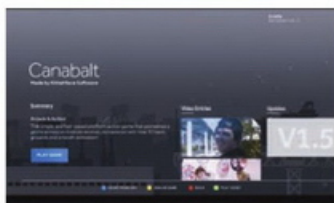
rischiare la bancarotta e consentendo loro di distribuire i loro giochi facilmente, con dei budget contenuti e per un pubblico di giocatori realmente appassionati. Questa opportunità, secondo me, è assolutamente benefica".
"Anche Ouya avrà le sue esclusive, ma saranno dovute al fatto che essa è una piattaforma open source venduta ad un prezzo economico", ci spiega Mark Kern, ex designer di World Of Warcraft e convinto sostenitore del progetto su Kickstarter. "Molti titoli appariranno inizialmente su Ouya grazie al lavoro di sviluppatori indipendenti, per poi passare ad altre piattaforme. Ouya ha completamente invertito il paradigma dello sviluppo di videogiochi".
È però Brian Fargo ad offrirci il punto di vista più realistico. "Ormai" ci dice, "tutti sanno che ciò che conta è la install base (il numero di dispositivi su cui è effettivamente installato uno specifico sistema) e che lo sviluppo di giochi esclusivi dipende essenzialmente da quel dato." Non fatevi ingannare dalla filosofia open: la sfida principale, per Ouya, è ancora quella di portare la sua console nelle case di milioni di persone. Senza il successo commerciale, il sostegno degli sviluppatori svanirà presto, le esclusive non appariranno mai e l'interesse della gente scemerà rapidamente, facendo di Ouya poco più che una interessante nota a piè di pagina della storia dei videogiochi. Certo, la campagna su Kickstarter ha riscosso un enorme successo, ma ciò vale ben poco nel mondo reale, dove ciò che conta sono le campagne pubblicitarie, la capacità di distribuire i prodotti nei negozi e la collaborazione costante con grosse case di sviluppo. Se anche un gigante come Nintendo si sta impegnando profondamente per proporre sui suoi sistemi molto più che versioni port sviluppate da aziende terze, potete ben immaginare quali potranno essere i progetti di Ouya.

La Uhrman riconosce la necessità di portare il progetto Ouya su un livello superiore dopo il successo del lancio a marzo, ma è alquanto vaga riguardo i modi in cui intende realizzare questo salto di qualità. "Consegnare in giornata tutte le console vendute è solo il primo passo per sviluppare una console per videogiochi con contenuti solidi. Ci occupiamo ogni giorno di questo servizio" promette. "Non abbiamo ancora definito specificamente come espandere il nostro mercato, né come impostare le strategie di marketing di Ouya. Al momento ci stiamo occupando di consegnare il nostro ottimo prodotto ai primi sostenitori", aggiunge quando le chiediamo ulteriori dettagli. Fortunatamente i sostenitori della console sembrano per ora maggiormente interessati alle innovazioni che Ouya dovrà introdurre per poter competere su un mercato più vasto. "Alla fine ciò che conta sono i grossi titoli. E non dimentichiamoci che la presenza del controller permette di fare delle scelte differenti rispetto a quelle dei tablet o di iOS", spiega Fargo. "Tutti quanti furono attirati dalla PSone per via di Ridge Racer e dell'aspettativa che si era creata. Forse è in arrivo una versione speciale di Minecraft, chi lo sa? Non ci vuole molto del resto" dice Kassulke. "Un gioco non è un successo quando viene distribuito. Diventa un successo quando la gente lo gioca e lo adora per lungo tempo", ci spiega. "È la stessa cosa per Ouya. Non si tratta tanto di riempire gli scaffali dei negozi con la console e fare dei grossi risultati iniziali di vendita. In una prospettiva più ampia, il successo arriva solo se gli utenti apprezzano la console. Sarà un fallimento se non verrà supportata da titoli di qualità, o se la user experience non sarà all'altezza delle aspettative".

Ennesimo esempio di quanto Ouya abbia dato ascolto ai suoi sostenitori online, i tasti O, U, Y e A sono stati aggiunti in seguito ai numerosi suggerimenti ricevuti dai fan.

Ad ogni modo Kern cerca di valutare la situazione dal punto di vista di Ouya, riconoscendo che la sola preparazione per la campagna di marzo è un'impresa titanica. "Non è una cosa facile realizzare una console. Devi scrivere un mucchio di software per essa, oltre a progettare un'interfaccia apposita per gli sviluppatori e assicurarti che l'hardware sia progettato correttamente in vista della produzione e distribuzione su scala mondiale. Devi anche gestire le componenti che sono prodotte da aziende esterne, per assicurarti che raggiungano il livello di qualità che desideri. Queste non sono cose superficiali e la loro programmazione deve essere molto precisa: non puoi permetterti che spediscano troppo presto, o che ti diano dei preventivi sbagliati sui tempi di consegna. Per noi, gli elementi chiave sono il software e la user experience. Devono essere perfetti, punto." C'è un'infinità di ostacoli che Ouya deve superare prima del lancio finale del prodotto, incluso uno che non è stato affrontato nemmeno da Apple o Google: il problema della discoverability. "Non è certo di aiuto per gli sviluppatori indipendenti scoprire che Angry Birds occupa da anni la prima posizione in classifica", spiega Fargo. "Vediamo allora di introdurre un po' di rotazione e di trovare dei modi per far sì che titoli nuovi e di qualità non passino inosservati".

"Stiamo vagliando quell'aspetto proprio in questo momento, e cercheremo di integrarlo nella nostra strategia" dice la Uhrman. "Ma una cosa certa su cui possiamo contare è che là fuori esiste un intero universo di utenti, con centinaia di migliaia di contenuti ed idee. Consapevoli di questo, mentre ci gettiamo in questa avventura sappiamo di poter contare su quella ricchezza". La risposta della Uhrman è l'ennesima rassicurazione ottimistica, supportata da superficiali dettagli, capace di suggerirci che il problema non le è del tutto chiaro. Ancora una volta, soluzioni più dettagliate sono offerte dagli sviluppatori. Markus Kassulke suggerisce che il filtraggio dei contenuti e un sistema di rotazione dovrebbero aggiungersi ai responsi e alle recensioni degli utenti. Kassulke ci dice anche che, nei primi mesi, le dimensioni relativamente contenute del gruppo di utenti potrebbero avvantaggiare gli sviluppatori. "Una delle necessità di Ouya sarà che i giochi dovranno supportare la piattaforma e la meccanica del gameplay dal lato dell'utente", ci spiega. "Pertanto non tutti i tipi di gioco Android saranno presenti fin dall'inizio". Fargo è d'accordo: "Con una base di utenti ridotta, ci saranno maggiori chance di essere scoperti. Molti giochi iOS vengono lanciati nel clamore della rete e riescono a vendere solo una ventina di copie. Ci sono sempre dei compromessi da fare".

E cosa dire degli hacker che cercheranno di aggirare l'Ouya Store cercando di modificare la console? "Sviluppatori e case di produzione blasonate hanno già da tempo installato i loro prodotti su piattaforme Android, e Ouya sarà sicura quanto quelle" dice la Uhrman. Questa volta non sembra particolarmente rassicurante, considerando che la piattaforma Android è famosa per essere una delle più piratate sul mercato. L'hardware engineer di Ouya, Muffi Ghadiali, giustifica la vulnerabilità in quanto compromesso necessario per realizzare una piattaforma open source e ricavarne creatività. "Pirateria e software libero si occupano entrambi di ottenere dei risultati desiderati da un dato hardware", dice. "Abbracciamo la filosofia hacker perché ci aspettiamo che gli hacker siano in grado di estendere il nostro hardware oltre i limiti che ci siamo immaginati. E poi, piratare l'utente root della console non darà loro maggiore accesso ai videogiochi".

O Il team che ha lavorato a Ouya è un gruppo di veterani dell'industria, con esperienze precedenti presso IGN, OnLive, Microsoft e Amazon tra le altre.

O Una videata fasulla della user interface di Ouya mostra il non ancora confermato Canabalt già disponibile nella app store.

Un altro preconcetto che sembra duro a morire è lo stigma associato ai giochi liberi. Di sicuro il fatto che Ouya abbia delle componenti libere sarà di aiuto alla commercializzazione iniziale della console, così come il suo prezzo molto economico. Ma l'amara verità è che molti giochi gratuiti saranno dei freemium: giochi gratuiti, sì, ma che richiedono al giocatore di acquistare delle add-on per progredire e restare competitivi. Anche John Romero, attualmente al lavoro sul suo gioco libero alla Loot Drop, ha commentato: "Se tutti i giochi fossero liberi, bisognerebbe creare un gioco di microtransazioni per guadagnare dei soldi". È possibile che anche Ouya sia invasa da quei giochi "paga per vincere" che hanno rovinato la reputazione di iOS e Facebook? La Uhrman afferma che il modello di business attuale enfatizza

" Abbracciamo la filosofia degli hacker perché ci aspettiamo che siano in grado di estendere il nostro hardware oltre i limiti che ci siamo immaginati "

Muffi Ghadiali

I TITOLI DI LANCIO DI OUYA

Il buono, il brutto e l'esclusivo

Benché Ouya abbia finora confermato solo una manciata di titoli, quelli che sono stati annunciati ci permettono di farci un'idea abbastanza chiara di cosa possiamo aspettarci in futuro. I titoli indipendenti spiccano accanto ai prodotti più blasonati, creando un'offerta variegata di giochi e modalità di gioco gratuite.

I prequel a Human Element

L'ex sviluppatore di Call Of Duty Robert Bowling discute con noi del primo titolo esclusivo di Ouya

Hai annunciato che Human Element sarà un gioco survival horror, ma come saranno i prequel esclusivi per Ouya?
Al momento non stiamo limitando i generi dei prequel, perché vogliamo sfruttare questa occasione per innovarci, sperimentando tutte le possibilità e facendo sì che le reazioni e gli stili di gioco dei giocatori possano dare forma ad ogni episodio. In generale il filo conduttore capace di connettere gli episodi sarà la sopravvivenza, anche se la meccanica del gameplay varierà in base al focus dell'episodio e al tempo trascorso dal verificarsi dell'evento.

Puoi farci un esempio delle idee che stai vagliando?
Il primo episodio potrebbe iniziare un giorno dopo l'evento, quando è tutto molto caotico. Potrebbe essere focalizzato sulla ritirata e sulla messa in salvo degli umani, l'abbandono delle aree popolate e la ricerca di un posto sicuro dove asserragliarsi, cercando di rendere divertente e approfondita la sezione dedicata alla fuga e alla fortificazione.
Da quello scenario si potrebbe poi arrivare al secondo episodio, dove il focus potrebbe spostarsi sul dramma delle relazioni umane coi sopravvissuti, la ricerca di provviste, le preparazioni per la ricostruzione.

In che modo Human Element è differente dagli altri giochi di sopravvivenza horror?
Per prima cosa questo non è un gioco sugli zombi. L'accento è posto sull'elemento umano in seguito a un evento apocalittico, sul modo in cui la definizione di sopravvivenza cambia in base alle identità delle persone. Le persone si confrontano con questa situazione basando la loro intera esperienza sulla loro storia, sulle loro aspettative sul futuro e sulla loro identità.

Sembra un modo originale di affrontare quel genere di gioco. Da dove ti è venuta l'idea?
L'ispirazione mi è venuta mentre stavo scrivendo un romanzo chiamato Guida All'Apocalisse Zombi Per Genitori. Mi resi conto che il mio piano di sopravvivenza agli zombi era cambiato radicalmente, da quando ero invecchiato ed avevo messo su famiglia con figli a carico. La mia strategia precedente, tutta incentrata sull'azione e sulla sopravvivenza ad ogni costo, non era più valida: ora vedevo in maniera diversa le cose che prima avrei fatto senza alcun dubbio, anche la mia spavalderia era scemata. È a quel punto che ho capito quanto lo scenario individuale influenzi in maniera specifica i progetti delle persone e ho deciso di rendere quell'intuizione una esperienza interattiva, nell'intento di esaminare profondamente il modo in cui la sopravvivenza possa significare ben più che il semplice benessere fisico.

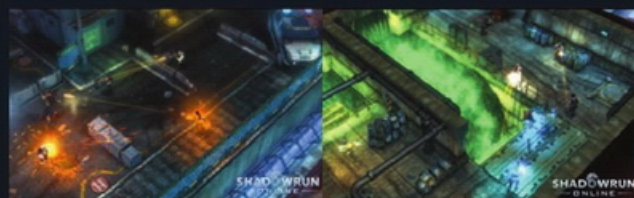
FINAL FANTASY III

PORTING DEL TITOLO IOS E ANDROID, a sua volta port del remake del 2006 ispirato all'originale sviluppato nel 1990 per Famicom. Final Fantasy III per Ouya segna la prima apparizione del classico GdR in lingua inglese su una console domestica, il che già ne giustifica l'esistenza. La versione Ouya sarà simile all'edizione Android, con in più una demo gratuita e una revisionata interazione col controller. Square Enix sta progettando anche altri giochi per Ouya.

GUNBLITZ

IN ATTESA CHE CAVE O TREASURE annuncino un gioco per Ouya (non si sa mai), gli amanti degli shoot-'em-up dovranno accontentarsi di questo gioco, uno sparatutto retrò a scorrimento laterale, sviluppato dalla Rapture Game Studio a Fort Wayne. È il porting di un gioco indie per PC e l'uscita è prevista per settembre.

MANOS: THE HANDS OF FATE

APPRODATO RECENTEMENTE su iPhone, Manos è una parodia dei giochi NES , realizzato pensando a quegli insensati titoli anni Ottanta che mettevano assieme decine di scenari differenti con luoghi e nemici senza alcun collegamento tra loro. È ottimo per il pad di Ouya.

SHADOWRUN ONLINE

HA AVUTO qualche problemino nel finanziamento su Kickstarter, ma lo sviluppo di Shadowrun Online procede a gonfie vele. Il gioco è fedele all'universo RPG di Shadowrun, darà la possibilità di effettuare i salvataggi tramite cloud e potrete continuare le vostre partite su tablet.

LEGENDS OF AETHEREUS

GIOCO DI RUOLO FANTASY giocabile solo online, offre una campagna single-player con struttura MMO, riuscendo ad integrare la modalità co-op con i combattimenti uno contro uno. Gli sviluppatori, una volta superato il target originale di 2.500 dollari su Kickstarter, hanno usato i soldi extra per acquistare un pacchetto di sviluppo Ouya al fine di creare la port per questo gioco.

SKI SAFARI

GLI SVILUPPATORI AUSTRALIANI Defiant Development hanno annunciato di essere al lavoro sulle versioni port per Ouya di tutti i loro titoli. Il loro RPG ispirato a Diablo, Heroes Call, sarà tra i titoli di lancio assieme a Ski Safari, un divertente platform quasi in stile Nintendo dove dovete superare una valanga con mezzi sempre più insulsi. Al momento è uno dei titoli più giocati su iOS e sarà il benvenuto su Ouya, assieme al resto del catalogo Defiant.

RIVAL THREADS: LAST CLASS HEROES

RIVAL THREADS è un RPG a scorrimento dotato probabilmente della migliore grafica vista finora visto in un gioco indie. Gli sviluppatori dicono di essersi ispirati a Vanillaware, lo studio giapponese che ha creato Odin Sphere e Muramasa: The Demon Blade. Per godere appieno delle caratteristiche di Rival Threads, vi consigliamo perciò di procurarvi un controller adeguato e una televisione HD.

SATURDAY MORNING RPG

IL GIOCO È UN RPG a episodi con ampi riferimenti ai classici cartoni animati degli anni ottanta. Il primo episodio di Saturday Morning RPG verrà distribuito in versione gratuita, come ha già fatto su iPhone, mentre quelli che seguiranno si potranno acquistare sull'app-store. La versione iOS è già stata recensita sul numero 124 di questa rivista dove è stata valutata 6/10.

OFFENSIVE COMBAT

UNO SPARATUTTO in prima persona realizzato da un gruppo di sviluppatori ex Activision, il gioco si distingue da Call Of Duty grazie al suo smaccato senso dello humour, esemplificato dagli improbabili personaggi tra cui potete scegliere per giocare. Se desiderate un assaggio di questo intrigante Offensive Combat, tenete d'occhio la versione web: potrebbe essere rilasciata la beta in qualsiasi momento.

SUPER RETRO SQUAD

JAY PAVLINA AVEVA già attirato la nostra attenzione grazie al suo incredibile Super Mario Crossover, un gioco per il web capace di prendere i personaggi più famosi del mondo 8-bit e di renderli giocabili dentro Super Mario Bros. Per il seguito, Pavlina ha abbandonato la filosofia mod e si è inventato un gioco tutto suo, con nove personaggi e circa cinquanta livelli.

AQUA RHAPSODY

MAGARI NON SARÀ il gioco più interessante di questa lista, ma la grafica clay di questo sparatutto in cui bisogna difendere il castello può dare un'idea del tipo di creatività e sensibilità indie che permea Ouya.

SAVE THE PUPPIES

HANDYGAMES HA CONFERMATO alla nostra redazione che spera di poter realizzare una versione Ouya di tutti i suoi giochi. In cima alla lista c'è sicuramente Save The Puppies, un puzzle game con un cane elastico che continua ad allungarsi!

GUNSLUGS

SPARATUTTO A scorrimento in stile Metal Slug, è dotato di interfaccia grafica con pixel squadrati, personaggi stile macho pop anni Ottanta ed elementi ispirati a Rogue e Spelunky. Tutto di gradimento.

GRAVE STOMPERS

UN PICCHIADURO 3D dove tutti sia i protagonisti che i nemici sono zombie, questo titolo mobile ha un senso dello humour simile a quello di Splatterhouse: Wanpaku Graffiti della Famicon. Se la versione Ouya sarà anche minimamente simile a quella Android/iOS, siamo sicuri che farete la coda all'app store per acquistare armi extra e customizzazioni per i vostri zombie.

> "La televisione è l'ultimo schermo dal quale i piccoli sviluppatori sono stati estromessi"
>
> Brian Fargo

Nessuno dei giochi in alto è stato confermato da Ouya, ma possono tutti essere facilmente installati in versione port.

la qualità. "Pensiamo che i giochi gratuiti riducano le distanze tra i giocatori e gli sviluppatori, perché questi ultimi devono creare degli ottimi contenuti per stimolare l'acquisto da parte degli utenti", ci dice. "L'unica regola di Ouya è che tutti i giochi devono avere qualche elemento libero. Ma gli sviluppatori sono liberi di inserire le feature che vogliono nei loro giochi: ad esempio microtransazioni, sottoscrizioni o ancora versioni demo che precedono le versioni finali a pagamento. Gli sviluppatori sono geni creativi e abbiamo piena fiducia nella loro capacità di trovare soluzioni adatte alle loro esigenze". Molti dei problemi di questa situazione si ripercuotono a livello del software: si tratta di armonizzare i bisogni commerciali con la funzionalità dell'app store, il game design e le difese dagli attacchi di pirateria. Siamo distanti anni luce dalle preoccupazioni delle generazioni passate, quando l'attenzione era concentrata tutta sulla velocità dei processori. Questo è solo un indizio di quanto l'industria dei videogiochi abbia preso una nuova strada da quando sono apparsi Wii o l'iPhone. Ovviamente la potenza è ancora un punto chiave delle console: al cuore di Ouya si trova il Tegra 3 di Nvidia, un processore quad-core in grado di fornire grande potenza in uno spazio contenuto e a un prezzo ragionevole. Allo stato attuale è la prima scelta per molti dispositivi Android orientati al gioco ed ovviamente lo è stata anche per Ouya, specialmente perché la sua convenienza è essenziale all'intenzione di tenere il prezzo della console sotto i 100 dollari. I detrattori si chiedono però se il processore sia capace di reggere la sfida sulla distanza, data la tendenza naturale della tecnologia all'innovazione e visto che l'uscita del successore del Tegra 3 è programmata proprio attorno alla release di Ouya il prossimo Marzo.
Perchè allora non aspettare l'uscita di quel chip? "Vogliamo che gli sviluppatori possano lavorare subito sulla nostra macchina", risponde la Uhrman. "Stiamo lavorando dietro le quinte fin da ora, perché vogliamo che i giochi siano pronti per il lancio della console. Abbiamo sentito molti commenti scettici sulle potenzialità del Tegra 3, ma onestamente si deve ammettere che ci sono molti giochi pesanti che girano su quel processore. Sembra che le persone non si rendano conto di essere degli utenti che conoscono molto bene i loro telefoni cellulari. Quando elimini lo schermo e non devi bilanciare la durata della batteria con le performance, sei molto più libero".

Potrebbe avere ragione, ma c'è comunque uno scarto tra Ouya a gli altri dispositivi Android, come pure tra la sua console e le altre attualmente in commercio. Quando verrà realizzata la prossima versione della Xbox o della PlayStation, di sicuro vedremo un nuovo hardware capace di gestire una grafica superiore. Che ne sarà allora di Ouya? Ci dobbiamo aspettare che l'industria segua il trend Apple, rilasciando ogni anno nuovi e migliorati hardware retrocompatibili? Ogni volta che lo chiediamo alla Uhrman, lei cerca di riportare la discussione sulla fase di lancio della console. "Abbiamo certamente discusso di questo punto, ma credo non sia appropriato parlarne pubblicamente adesso", aggiunge.

Quindi, molti dubbi rimangono a riguardo della capacità di Ouya di restare competitiva a lungo ma ora come ora, in questo periodo di transizione tra il successo su Kickstarter e il lancio programmato a marzo, è importante restare concentrati sui quei punti di forza che sono stati capaci di rendere la console allettante per così tante persone. Una libreria di giochi gratuiti. Il sostegno di importanti sviluppatori indipendenti e di grosse case di produzione. Giochi per PC in streaming grazie al servizi OnLive. Un sistema aperto che permette a chiunque di sviluppare giochi per esso, cosa che nessun'altra console è in grado di offrire. E quel prezzo tenuto incredibilmente sotto i 100 dollari. Sulla carta, ci sono molti aspetti positivi per questa console nascente ed è emozionante anche solo stare a guardare come il progetto si evolverà. A giudicare dal modo in cui gli sviluppatori parlano dell'entusiasmo degli utenti iniziali, è certo che fin da ora Ouya è molto più che una nuova console per videogiochi: si tratta anche di aprire nuove prospettive per lo sviluppo di videogiochi, di fare sì che chiunque possa creare un gioco per la TV, non solo le case facoltose di produzione capaci di permettersi pacchetti di sviluppo e licenze. Questo è qualcosa di cui, dopotutto, beneficeranno sia i giocatori che gli sviluppatori.
"È realmente progettata per essere uno strumento capace di permettere agli utenti di scoprire e sperimentare giochi altrimenti inaccessibili, creando un ponte tra una comunità di sviluppatori indipendenti in continua espansione e il salotto delle loro abitazioni. Una cosa analoga a quella realizzata dagli app store con i cellulari", afferma Robert Bowling. "Si tratta di aprire lo spazio ludico dei salotti ad una serie di nuove prospettive, capaci di sconvolgere le aspettative dei giocatori e di dar loro delle esperienze di gioco che ora possono solo sognare". Anche se Ouya non diventerà un successo di lunga durata, la gente ha comunque chiaramente fatto capire che desidera ciò che la console intende offrire. È assolutamente probabile che grossi nomi, come Valve o Apple, decidano di soddisfare quel desiderio realizzando qualcosa di simile e migliore in futuro. Ma il bisogno è stato riconosciuto, l'ingranaggio ha iniziato a girare. Ouya l'ha capito per prima e ha pertanto l'opportunità di capitalizzare subito la sua intuizione.
"Anche se il progetto dovesse fallire, abbiamo bisogno di più progetti come Ouya", dice Mark Kern. "Sono sulla cresta dell'onda. Sta a loro adesso riuscire a portare a compimento il difficile lavoro che hanno iniziato".
Aggiunge Fargo: "Ouya è un passo avanti in direzione di un'industria più open, cosa che tutti desiderano riuscire a vedere un giorno. Che riesca o meno non ha importanza: questo è il genere di cose che la gente desidera si realizzino". Ovviamente la Uhrman ritiene che non si tratti di una campagna ideologica, ma di un serio tentativo di accedere a un mercato molto competitivo attraverso punti di forza come il prezzo di 99 dollari, che lei è determinata a tener fermo anche una volta che la console sarà stata distribuita nei negozi. "A meno che si possa realizzarla ancora più economicamente", afferma, "costerà sempre 99 dollari".

FORTNITE NON È ESATTAMENTE CIÒ CHE CI SI ASPETTAVA DA EPIC GAMES, SPECIALMENTE DOPO CHE LA TRILOGIA DI GEARS OF WAR HA VENDUTO MILIONI DI COPIE. LA PROMESSA FATTA DALLO STUDIO DI OFFRIRE "UN GIOCO PER TUTTI" E L'UTILIZZO DELLA NUOVA IP PER PRESENTARE UFFICIALMENTE L'UNREAL ENGINE 4, LO RENDONO PRESUMIBILMENTE UNO DEI PROGETTI PIÙ RISCHIOSI MAI REALIZZATI DA QUESTO TEAM. ABBIAMO PARLATO CON IL PRODUTTORE DI EPIC GAMES TANYA JESSEN PER CAPIRNE DI PIÙ

QUANDO MINECRAFT INCONTRA GEARS

OF WAR

Per qualche motivo Epic Games ha deciso di essere deliberatamente riservata riguardo Fortnite, il suo ultimo progetto. Nato verosimilmente in seguito al successo avuto da Minecraft, questo è il primo gioco di alto profilo che tenta di emulare le fondamenta della creatura di Markus "Notch" Persson, anche se gli sviluppatori parlano di molte altre influenze. "Fortnite trae ispirazione da molte cose diverse" ci ha detto il produttore Tanya Jessen. "Sviluppando Fortnite stiamo realizzando un gioco a cui molti di noi avrebbero sempre voluto giocare e questo ci è di continua ispirazione. Quanto alle costruzioni e agli elementi da recuperare in giro, abbiamo puntato a far sì che persone con personalità diverse potessero giocare insieme e questa è una cosa che non si vede molto spesso nel mondo dei videogiochi: gente che ama i GdR, l'evoluzione dei personaggi e le personalizzazioni che gioca con gli amanti degli sparatutto e dei combattimenti. Per noi Fortnite è stata un'opportunità per far giocare insieme la gente; le persone sono portate a farlo perché il tutto è stato pensato come un'esperienza in cooperativa. Potrei giocarci con mio fratello o mio cugino e, anche se loro hanno sensibilità diverse dalla mia, ci divertiremmo comunque da matti".

Questo è un mantra che Epic ripete in un modo o nell'altro da parecchio tempo. I titoli della serie Unreal Tournament, benché privi della varietà e delle sfaccettature promesse da Fortnite, erano degli sparatutto incentrati sul multiplayer, in cui era fondamentale il gameplay collettivo e a squadre. Le stesse premesse erano più che evidenti anche nei vari Gears of War, in cui la campagna in singolo serviva ad aprire la strada a un'esperienza in co-op strutturata, che culminava con una modalità deathmatch progettata per offrire ai giocatori maggiore longevità. Detto questo, vi era una componente ben distinta che attraversava tutti questi titoli, non da ultimo lo stile grafico, che pone qualche questione circa il rischio corso da Epic

Titolo: **Fortnite**
Formato: **PC**
Prodotto: **TBA**
Sviluppo: **Epic Games**
Uscita: **2013**

In Fortnite la linea tra combattere e costruire non è marcata come ci si aspettava. Benché le cose siano più pericolose di notte, si combatte anche durante il giorno.

"QUELLO DI FORTNITE È UN MONDO PERICOLOSO, INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE SIA NOTTE O GIORNO"

di dover conquistare nuovamente la massa dei suoi fedeli sostenitori. A questo riguardo comunque, Jessen afferma: "Non credo proprio che Fortnite rappresenti una grossa rottura con i nostri fan e lo dimostreremo quando il gioco uscirà. Questo è assolutamente un progetto a lungo termine per noi, quindi, nel momento in cui gli appassionati degli altri nostri giochi lo proveranno, di certo vi troveranno elementi dei titoli che hanno amato. Una grossa parte di ciò è rintracciabile nel nostro pedigree, per esempio l'esperienza nelle sparatorie maturata con Horde, tutto questo andrà a far parte delle varie sfaccettature di gioco offerte da Fortnite. Non siamo minimamente preoccupati. Certo lo stile grafico è molto diverso e non c'è più il gameplay classico di Gears of War, ma continuo a credere che quanti apprezzano Gears ameranno Fortnite".
Stranamente, quest'affermazione ha alcune motivazioni dalla sua. Nello sforzo di tranquillizzare la sua potenziale futura community di appassionati e di presentare un gioco che non metta in fuga quelli che seguono ciecamente i passi di Marcus Fenix, Fortnite mira a incorporare i migliori elementi degli sparatutto, dei GdR e degli altri generi più apprezzati per creare un'esperienza ibrida che catturi il pubblico. Un compito difficile, non c'è dubbio, ma Epic ce la sta mettendo tutta per assolverlo. A questo punto la domanda che sorge è come possa un gioco incorporare elementi così diversi senza perdere di identità. Una soluzione è dormire durante la notte, tattica che gli appassionati di Minecraft conoscono bene e che consente di evitare completamente gli ingredienti più aggressivi del gioco. Ma anche così facendo, le fasi di combattimento non sono circoscritte a quando il sole tramonta, bensì sono presenti sempre per soddisfare i seguaci di Gears of War che cercano attivamente le battaglie.
"Il punto è che quello di Fortnite è un mondo pericoloso, indipendentemente dal fatto che sia notte o giorno", ci ha spiegato Jessen. "Che siate in giro a rovistare o che combattiate dipende soltanto dal vostro stile di gioco e il tutto può avvenire di giorno come di notte. La differenza è che a seconda del momento in cui agite possono esserci rischi e ricompense diverse. Non è un sistema binario del tipo bianco o nero per cui di notte si fa una cosa e di giorno un'altra. Vi troverete a compiere scelte in ogni momento. Molto dipende dalle decisioni dei giocatori e da come intendono affrontare il mondo. Potrete scegliere di esplorarlo senza badare al tempo, ma se invece volete adottare un approccio più strategico perché preferite potenziare la vostra struttura e costruire qualcosa di molto fico, potete tranquillamente farlo".
Il metodo comunque è tutt'altro che elementare: Epic è ansiosa di mettere in risalto le opzioni di personalizzazione che saranno disponibili; dagli oggetti che sarà possibile trovare a come questi influiranno sugli stili di gioco individuali. Potenziate una balestra con dardi elettrici per esempio e potrete stordire i nemici da lontano, lasciandoli alla mercé degli attacchi dei personaggi più preparati per il combattimento. Tutto ciò si estende anche alle fasi di esplorazione: è possibile aggiungere un rampino all'arco e scagliarlo per accedere ad aree altrimenti impossibili da raggiungere; un'idea questa non lontana da quella rimossa da un concept mostrato recentemente in Gears of War: Judgment. Quanto detto vale anche per le fasi di fortificazione, che sebbene debbano evidentemente molto a Minecraft, possono vantare una profondità incredibile e consentono ai giocatori di esplorare l'ambiente e creare praticamente tutto ciò che gli viene in mente. Anche stavolta le vostre fortificazioni possono essere distrutte; non potrete costruire una semplice casetta e aspettarvi che resista: tutto dipende dalla minaccia che voi e la

Lo stile grafico è consapevolmente diverso da ciò per cui Epic è famosa. Considerato quanto Gears abbia definito l'UE 3, sarà interessante scoprire se Fortnite influenzerà lo sviluppo dei giochi basati sull'UE 4.

vostra squadra dovrete affrontare: gli Husk.
I loro creatori li hanno descritti come esseri che una volta vivevano ma la cui vita è stata risucchiata da una "forza più grande"; ed è proprio questa entità quasi magica che sarà spiegata man mano che progredite nel gioco. Le creature, simili a zombie, vi daranno la caccia di continuo con il solo scopo di porre fine alla vostra esistenza. A oggi, è stata rivelata soltanto una specie della tribù degli Husk: i Troll. Questi esseri, che ricordano vagamente i Ticker di Gears of War, usano dei portali per superare le pareti e, in seguito, apriranno porte agli altri membri del loro clan per farli entrare indisturbati. Per aggiungere la beffa al danno, proveranno anche a rubarvi le risorse che avrete raccolto in giro.
Deviando ancora una volta dagli standard, Epic progetta di allungare le possibilità offerte dal gioco con il passare dei mesi ricorrendo a una serie di basi principali in continua evoluzione, che consentono agli MMO di rimanere aggiornati. Ciò spiega anche perché, nel momento in cui scriviamo questo articolo, Fortnite sia un'esclusiva per PC. Come afferma Jessen: "per Fortnite era molto importante disporre di una piattaforma altamente flessibile per poter aggiungere aggiornamenti continui e ricevere feedback dalla community per applicare delle modifiche; ecco perché abbiamo deciso inizialmente di svilupparlo solo per PC. Questa piattaforma ha tempi di miglioramento più rapidi e (consente) un feedback più veloce da parte della community. Vogliamo anche che il titolo sia il più accessibile possibile, perché desideriamo che Fortnite possa girare sui PC che sono attualmente in circolazione. Miriamo a far giocare insieme le persone, quindi è importante che voi e i vostri amici possiate farlo senza avere bisogno di un PC ultramoderno.
Per Epic l'E3 di quest'anno sarà anche stato il palcoscenico ufficiale per svelare l'Unreal Engine 4 alle masse trepidanti, ma nessuno sembrava essere sicuro di quale gioco sarebbe stato scelto per sostenerne il lancio. In passato questo compito è stato affidato a colossi del calibro di Gears of War, quindi, scoprire che Fortnite è ufficialmente il gioco incaricato di fare da vetrina alla nuova tecnologia, considerando poi il suo stile grafico decisamente cartoon, poteva di certo trarre in inganno. D'altro canto però, la mossa rivela che Epic sa bene ciò che il nuovo motore grafico è in grado di fare. Piuttosto che adagiarsi sulla pura potenza della sua ultima creatura, lo studio sembra intenzionato a mettere in risalto quanto la sua tecnologia stia diventando user-friendly, e questo è un tasto su cui Jessen batte spesso. "Il nome Fortnite", ha dichiarato, "indica proprio che tutto è stato progettato come fondamenta su cui poter costruire: un qualcosa di perennemente flessibile. Questo è uno dei motivi per cui abbiamo scelto l'Unreal Engine 4 come motore grafico. Il prototipo del gioco

NON CI CREDO CHE LO HANNO FATTO

I giochi che hanno reso celebre Epic

JAZZ JACKRABBIT

● Un platform in stile cartoon ispirato a Sonic? Siete davvero convinti che un titolo simile non potrebbe mai provenire dalle stesse menti che hanno prodotto una lunga serie di sparatutto? Ebbene, noi sappiamo che è proprio così; la mente in questione è quella di Cliff Bleszinski, fresco di abbandono di Epic. Con le sue animazioni carine e un protagonista adorabile è quasi un precursore della direzione che Epic ha preso oggi con Fortnite. E non dimenticate che, a differenza dei suoi simili, il passatempo preferito di Jazz era sparare in testa ai nemici.

FIRE FIGHT

● A essere sorprendente, più che il contenuto del gioco, è quante poche persone lo conoscano. Fire Fight era uno sparatutto isometrico per Windows 95, in cui si seguiva il viaggio di un pilota di nome Jaxon che estirpava i cattivi dagli altri pianeti; non troppo distante, a dirla tutta, dalle avventure di Marcus Fenix ambientate in un mondo alieno di fantasia. Non sorprende che nel 1996 le sue luci e lampi erano considerati molto avanzati rispetto a quanto gran parte degli altri giochi erano in grado di produrre.

AGE OF WONDERS

● Sviluppato in cooperazione con Triumph Studios, Age of Wonders era un altro titolo a sistema isometrico realizzato da Epic che ha cambiato il corso del genere fantasy. Basato su di uno schema a turni, univa elementi tipici dei GdR a un gameplay strategico ed è ricordato con affetto ancora oggi da molti giocatori grazie alla varietà dell'esperienza che offriva.

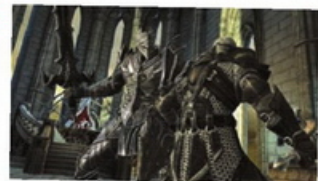
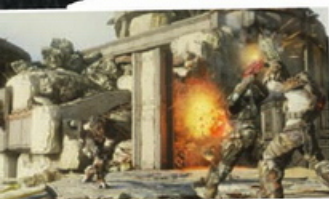
EPIC PINBALL

● Un titolo del periodo dei videogiochi shareware ricordato calorosamente, Epic Pinball conteneva tutto ciò che ci si poteva aspettare dal suo titolo. Con una serie di flipper tutti diversi tra loro, ribaltava il trend dei suoi concorrenti riuscendo a non risultare finto o troppo frustrante. In effetti, qualcuno dei suoi flipper rischiava di rientrare in questa categoria, ma servì comunque a dimostrare tutta la versatilità e il talento di Epic.

SHADOW COMPLEX

●Man mano che Epic continuava a crescere e a incorporare altri studi più piccoli, è stato intrigante vedere il suo nome dietro all'arcade "Metroidvania" Shadow Complex, uscito per Xbox Live. Riproponendo uno stile di gioco classico con un livello di abilità e raffinatezza a dir poco impressionante (per quanto qui ci sia la mano di Nolan North), la decisione presa da Epic di supportare il progetto di Chair Entertainment si è rivelata brillante.

INFINITY BLADE

● Questo titolo ha sancito il debutto di Epic su iOS, grazie ancora una volta a Chair, e ha lasciato molti a bocca aperta, mostrando quanta potenza potevano esprimere i dispositivi Apple e dando un peso ancora maggiore all'Unreal Engine 3. Infinity Blade ha raggiunto livelli di successo che altri giochi per cellulare possono solo sognare e rimane oggi uno dei pezzi da novanta di iOS.

GEARS OF WAR

COMBATTIMENTO

● Finché non lo avremo tra la mani, dobbiamo fidarci delle parole di Epic, la quale ci ha assicurato che, al pari di Horde, l'essenza dei combattimenti che ci aspettiamo di trovare nei suoi titoli sarà presente anche in Fortnite. Se davvero lo studio mira a coinvolgere sia i fan degli sparatutto che quelli dei GdR, il gioco dovrà essere di alto livello.

LEZIONI DAL PASSATO

● Fortnite non esisterebbe nella sua veste attuale di esperienza multiplayer spiccatamente cooperativa, se non fosse per la lezione appresa da Epic grazie alla sua trilogia Gears of War. Dal primo all'ultimo episodio, lo studio ha fatto enormi progressi nel rendere il gioco più cooperativo e ciò è stato tenuto in grande considerazione nella progettazione del suo prossimo titolo.

PERSONALIZZAZIONE

● Ovviamente ci sono molti altri giochi oltre a Team Fortress 2 che offrono opzioni di personalizzazione, ma il modo in cui Epic sembra concentrarsi su personaggi fissi indica che c'è decisamente qualcosa di simile tra i due. Se lo studio riuscirà a introdurre anche metà della profondità di TF 2, ci troveremo davanti a qualcosa di speciale.

TEAM FORTRESS 2

STILE GRAFICO

● Team Fortress 2 non ha quello stile visivo solo perché Valve ha deciso di provare qualcosa di diverso. Per quanto il divertimento sia stato probabilmente parte del progetto, gli sviluppatori lo hanno usato per assicurarsi che lo stile grafico rimanesse valido nel tempo, indipendentemente da quanto a lungo avessero deciso di supportare il progetto. A Epic non è sfuggito come ciò stia funzionando bene.

IMPARANDO DAI MIGLIORI

MINECRAFT

ENTRAMBI SONO NATI PER PC

● Ecco un'altra questione potrebbe apparire irrilevante, ma per quanto Epic sbandieri l'esclusività per PC di Fortnite, non c'è assolutamente verso che Xbox Live Arcade e Playstation Network rinuncino ad accaparrarsi il gioco, in caso questo riuscisse a raggiungere il numero di persone che i suoi creatori si augurano. Minecraft alla fine è sbarcato su 360 e continua ad avere ottimi riscontri.

RACCOGLIERE OGGETTI

● Benché possa sembrare ridicolo, perfino Epic avrebbe difficoltà a sostenere di non essersi notevolmente ispirata al

IL CICLO NOTTE/GIORNO

● Epic ci tiene a ribadire che i combattimenti possono avvenire in qualsiasi momento, ma il ciclo notte/giorno è presente anche nel campo di Minecraft. Inoltre, i giocatori che non vogliono affrontare le maggiori minacce che compaiono al calare del sole, possono semplicemente scorrere con l'avanti veloce fino all'alba.

FORTNITE CRESCERÀ ANCORA

● Oltre al suo successo, il motivo per cui Minecraft è riuscito a esercitare un'attrattiva per così tanto tempo è che Mojang ha ascoltato la sua community e si è adattata a essa: il mondo in perenne evoluzione continua a coinvolgere la gente. Di conseguenza Epic è intenzionata a seguirne l'esempio, promettendo numerosi aggiornamenti ed espansioni che soddisferanno gli utenti.

"UNO STILE PIXAR CHE ABBRACCIA TIM BURTON E SI RIAGGANCIA DI SFUGGITA AGLI EFFETTI STILISTICI DEI LOONEY TUNES"

era stato sviluppato per il 3, ma via via che le nuove funzioni venivano inserite nel 4 abbiamo realizzato che questo ci avrebbe offerto una flessibilità molto maggiore. L'UE4 mette molto più potere nelle mani di disegnatori e sviluppatori, consentendo di creare un mondo totalmente dinamico".

Al pari di Gears of War, che era stato ispirato e creato a partire dalle potenzialità del vecchio motore grafico, Fortnite con la sua natura adattabile sembra fare lo stesso, sebbene il prodotto finale sia radicalmente diverso. Il team di sviluppo ha già dimostrato che per quanto riguarda la forza visiva è in grado di fornirne a volontà; tuttavia, la natura accessibile del suo nuovo motore potrebbe essere ciò che, ancora una volta, continuerà a rendere il programma un middleware estremamente popolare.

"Un buon esempio di ciò in Fortnite è la presenza del dynamic skybox" continua Jessen. "I programmatori impostano la possibilità di cambiare il colore del cielo notturno e la forma delle nuvole, poi, appena hanno terminato, consegnano il tutto ai grafici, che passano a stabilirne la consistenza, le ombre e i rumori: per esempio quali luci si accendono al calare del sole, oppure la possibilità che gli uccellini cinguettino all'alba. Anche l'orologio che sta al centro della città e indica l'ora all'interno del gioco, tutto questo è stato realizzato da grafici stessi, e per noi è stata davvero una gran cosa".

L'aspetto estetico, che nelle parole di Jessen prende spunto "dall'idea di uno stile Pixar che abbraccia Tim Burton e si riaggancia di sfuggita agli effetti stilistici dei Looney Tunes", in precedenza era stato pensato da Epic Games in termini più tradizionali, con un mondo oscuro e devastato e gli Husk ben più spaventosi di quanto risultino ora. Piuttosto che fossilizzarsi sull'estetica "depressiva" che oggi va per la maggiore tra gli sparatutto, Fortnite pone Epic in antitesi diretta con tutto ciò; al di sotto operano le stesse meccaniche, con qualche nuova sorpresa da lanciare, tra cui potrebbe esserci l'arrivo di microtransazioni.

Con l'arrivo di Fortnite previsto non prima del 2013, Epic sta analizzando di continuo il modo migliore per rilasciarlo sul mercato. Non c'è ancora nulla di ufficiale, ma dato che i personaggi sono personalizzabili e manterranno le loro caratteristiche in un ambiente in continuo mutamento, quantomeno si può presumere che questo aspetto sarà preso in considerazione. In ogni caso, Cliff Bleszinski ha enfatizzato la "miccia lunga" di Fortnite, un titolo sviluppato per avere come punti di forza dell'esperienza di gioco la longevità e il rilascio di aggiornamenti ed espansioni.

Nell'essenza del gioco comunque, si scorge la crescita che Epic ha fatto come azienda. "Come sviluppatori di videogiochi impariamo qualcosa ogni volta che facciamo uscire un prodotto, che sia esperienza relativa al gameplay, al sistema o alla connettività, abbiamo certamente appreso tanto, e tutto troverà applicazione in Fortnite", ci ha rivelato Jessen. "Non posso indicare un aspetto e dire 'sì! Quello lo inseriremo sicuramente' [ride]. Davvero, Fortnite, come tutti i nostri titoli, è semplicemente un gioco a cui vorremmo giocare, quindi stiamo mettendo insieme le nostre esperienze passate per inserirle in esso".

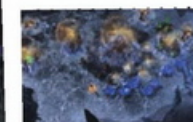
In definitiva, benché non ci siano motoseghe o teste schiacciate contro il pavimento, Fortnite è decisamente legato al passato di Epic e potrebbe essere il titolo che sancisce l'entrata del team in un territorio più vasto. Lo studio dovrà fare ancora molto per assicurarsi che la sua solita community di fan sia interessata al gioco, ma questo è quasi un male necessario se l'azienda mira a espandersi oltre i suoi precedenti confini. Che ciò sia possibile è una questione da rimandare all'anno prossimo, ma questo resta il progetto più rischioso che Epic ha deciso di intraprendere da un po' di tempo a questa parte. Se avrà successo, le aspettative e le possibilità dell'azienda potrebbero cambiare significativamente.

● **Sappiamo che i personaggi saranno altamente personalizzabili, il che implica almeno un certo livello di sostegno per trovare, o comprare, nuovi accessori per il vostro avatar.**

IL RITORNO DEL RE

Cinque esclusive per PC che segnalano un ritorno di questa piattaforma

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

● Nonostante di recente abbia perso qualche sostenitore, World of Warcraft può ancora vantare 9 milioni di giocatori che non aspettano altro che nuovi contenuti. Se volete partecipare, c'è solo una piattaforma che lo consente.

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

● Effettivamente è una nuova espansione, ma si ricollega all'eredità che Blizzard ha costruito. Chiunque abbia atteso con ansia l'arrivo di StarCraft II sceglierebbe questo titolo rispetto a qualunque altro nel 2012.

DOTA 2

● Un RTS che abbraccia il modello free to play che sta diventando sempre più popolare; Valve introdurrà anche contenuti multiplayer online. Per i suoi fan questo darà nuova linfa al gioco.

GUILD WARS 2

● AUn titolo che ha adottato il free to play prima che questo divenisse popolare, Guild Wars è abbastanza insolito nel mondo degli MMO, in quanto la storia cambia in base al modo in cui i giocatori interagiscono col mondo.

MECHWARRIOR ONLINE

● Piranha Games è apparso in grado di adottare la struttura sempre crescente del free to play e anche di spingere i mech oltre il solito schema "robot che sparano ad altri robot". Di certo non è il progetto più semplice, ma è interessante.

SOPRAVVIVE

Crytek fa un altro passo nel futuro evolvendo lo sparatutto in prima persona con Crisys 3. Facendo un viaggio nel loro quartier generale di Francoforte, siamo preda di un cacciatore rinato

Era inevitabile che Crytek alla fine inciampasse sulla sua stessa reputazione. Da quando gli sviluppatori tedeschi sono usciti alla ribalta nel 2004 con l'FPS tropicale Far Cry, hanno fatto tremare le ginocchia di tutti i puristi dei PC stupiti di fronte alle immagini devastanti per le retine che offriva. Tutto ciò è largamente dovuto al motore proprietario CryEngine che, a turno, ha permesso a Far Cry, Crysis e Crysis 2 di sviluppare in serie elementi allo stesso tempo naturali e fantastici che hanno il vizio di abbattersi sui più semplici PC.

Ma, mentre la generazione dei videogiochi continua muoversi lentamente, lo studio si è trovato o a tener testa agli sviluppatori di livello superiore o uscendo sconfitto e facendosi superare su tutti i fronti, perché, francamente, a meno che non si tratti di DICE, a nessuno importa di quanto sia immacolato il vostro motore sputa pixel. Inoltre, con Crysis, lo studio ha trovato un'esclusiva che può potenzialmente offrire qualcosa di più che una scatola vuota da abbellire con scenari affascinanti, portando l'FPS agli estremi più stravaganti in un genere dove il machismo serioso e il patriottismo esasperato regnano sovrani.

Sicuramente, Crysis2 dello scorso anno aveva un sacco di cose che non andavano, ma non lo si può accusare di non aver dato il massimo nelle sue ambientazioni. Rendendo giustizia alla sua location, ha rappresentato la città di New York come lo scintillante epicentro di un'invasione intergalattica, facendo andare a spasso i giocatori attraverso i luoghi d'interesse della città prima di decimare l'iconografia della Grande Mela con allegra disinvoltura. È difficile criticarlo come facsimile, ma è ben lontano dalle radici dell'originale, con i giocatori intrappolati in un sistema di strade a griglia che limitava considerevolmente l'abilità di muoversi nell'ombra , abbattersi sui nemici e ottimizzare il potere dell'originale USP, la Nanotuta.

Ma è facile dimenticare che, sulla carta, un sequel è sempre qualcosa di rischioso. Crysis 2 è stata la prima volta di Crytek su console, avvolta da un eccesso di invidia e simbolo della prima unione tra l'ufficio centrale di Francoforte e un'allegra banda di Nottingham, un tempo nota come Free Radical Design. Con la serie che torna due anni dopo l'ultima uscita, Crytek è desiderosa di mostrare esattamente cosa può fare un soldato più che idoneo che viene dal futuro con un bell'arsenale di trucchetti.

>> "Credo che essere catapultati nell'universo di Crysis ci permetta di fare

TITOLO: Crysis 3
FORMATO: PC, PlayStation3, XBOX360
SVILUPPO: Crytek
PRODOTTO: EA
USCITA: Febbraio 2013

IL PIÙ FORTE

cose che negli altri giochi non possiamo fare" sostiene imperturbabile il lead multiplayer designer Adam Duckett. "Abbiamo la Nanotuta, l'abilità di copertura, la super-forza e la super-velocità. Questo ci permette di creare un'esperienza diversa. Abbiamo guardato alla struttura del gioco e vogliamo che vi faccia sentire potenti. Dei veri tipi tosti, insomma!"

Duckett è membro del team britannico di Crytek responsabile delle componenti multiplayer del gioco. Quando Free Radical è stata acquistata da Crytek nel 2009, lo studio è stato subito messo a lavorare su Crysis, portando la sua illustre raffinatezza grafica, già affinata con l'amatissimo Time Splitters, alla modalità multiplayer che rappresentava un'alternativa al sempre più diffuso modello di Call of Duty. Tuttavia, Duckett e il suo team hanno affrontato la sfida di un territorio sconosciuto e del lavoro fianco a fianco con lo studio europeo principale.

"Quando abbiamo iniziato con Crysis 2 eravamo ancora conosciuti come Free Radical Design ed è stato il nostro primo progetto con il CryEngine, con lo studio di Francoforte e anche la prima volta con la serie di Crysis", dice Duckett riguardo al periodo di fusione. "E quindi tre importanti cose da imparare abbastanza velocemente. Un centinaio di persone nuove, molto talentuose, ed era il caso di mettersi in moto e produrre una componente multiplayer. Ora ci sentiamo davvero parte della famiglia Crytek, stiamo lavorando davvero fianco a fianco e siamo in grado di collaborare a varie idee per il single e il multiplayer e portare avanti nuove idee, quindi Crysis 3 sarà molto più un pacchetto completo. Di conseguenza, il multiplayer di Crysis 3 sembrerà davvero parte integrante del gioco e vedrete le nostre idee rispecchiarsi attraverso il single e il multi-player".

Con i due studi che hanno stabilito un rapporto solido lavorando alla produzione di Crysis 2, la terza parte della serie ha collaudato di fatto un'azienda ancora più collaborativa. Il primo compito degli uffici tedeschi e di Nottingham era fissare un tono che si addicesse alla potentissima brutalità nascosta sotto l'accogliente Nanotuta. Se avete avuto un assaggio della prima campagna pubblicitaria di Crysis 3, siete più che consapevoli che tutta la baracca si rifà un po' a John Rambo versione sci-fi, un parallelo più che evidente nel nuovo raffinatissimo arco che ha in dotazione il protagonista Prophet.

"L'arco è venuto fuori da una nostra ricerca di nuove tematiche", dice il produttore Mike Read. "Sapevamo già che il tema del cacciatore era insito nel gioco, ma si trattava di capire quale fosse l'arma che meglio identificava la caccia. Quando ci abbiamo pensato su e ci siamo confrontati su come fosse davvero

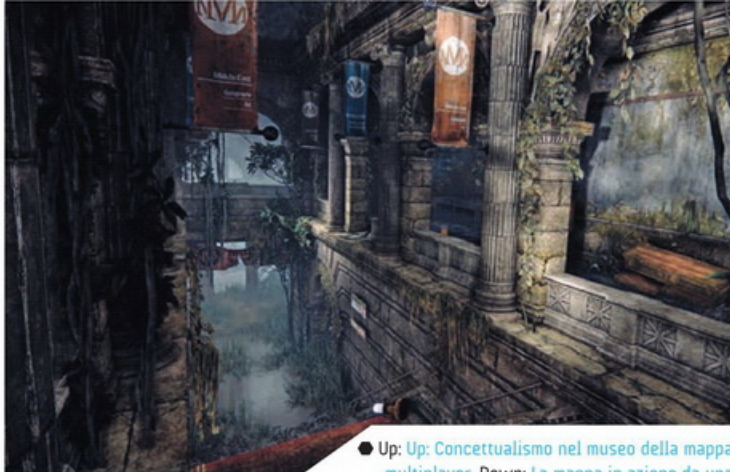
> "ENTRARE A FAR PARTE DEL MONDO DI CRYSIS CI PERMETTE DI FARE COSE CHE NEGLI ALTRI GIOCHI NON RIUSCIAMO A FARE"
> **ADAM DUCKETT, CRYTEK UK**

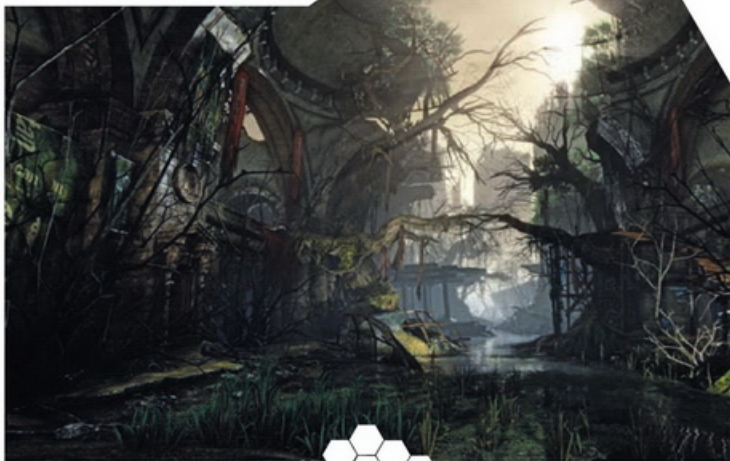
La modalità Crash Site torna da Crysis 2, con i giocatori che lottano per proteggere una capsula aliena abbattuta.

>> "SAPEVAMO GIÀ PRIMA CHE IL TEMA DEL CACCIATORE FACEVA PARTE DEL GIOCO, MA LA VERA QUESTIONE ERA TROVARE L'ARMA DA CACCIA PIÙ ALL'AVANGUARDIA" MIKE READ, CRYTEK

essere un cacciatore, ci è piaciuto questo ibrido tra Predator e Rambo".
Predator è una parola che salta fuori più di una volta nella conversazione durante il nostro soggiorno negli uffici di Francoforte. Molto spesso è una parola di tendenza che passa per la bocca degli sviluppatori per dare enfasi al rinnovato obiettivo di riprodurre il cacciatore, ma solo occasionalmente è usata in riferimento all'action movie degli anni ottanta dove Carl Weathers perde un braccio e Arnold Schwarzenegger circuisce un alieno rotolandosi nel fango. Per avere un'idea completa di come Crytek si è amalgamata con questo tema, l'uomo semi-nudo che usa l'astuzia per sopravvivere a un invisibile predatore, volgiamo l'attenzione verso la modalità multiplayer. Nella nuova modalità Cacciatore, i due giocatori hanno ognuno la Nanotuta e l'arco composito e hanno due minuti per cacciare quello che resta delle truppe CELL sulla mappa. Le truppe CELL hanno armi da fuoco più forti e una granata radar, ma devono affrontare un nemico invisibile che potrebbe essere in agguato dietro ogni angolo più oscuro. Più a lungo sopravvive la CELL, più punti reclamano, ma dopo che un giocatore CELL viene ucciso si unisce al team del cacciatore e deve perciò scovare i suoi precedenti alleati.
"Ogni volta che guardo la gente giocare, penso sempre, 'Si staranno divertendo?'", riflette Duckett dopo che terminiamo una lunga sessione di gioco. "E poi quando parli con qualcuno subito dopo, ti rispondi 'Sì'. Vedete, è tutto nella tensione, tutte le cose che non si riescono a vedere. E questo era quello che volevamo fare. Abbiamo veramente tentato di giocare sulla paura del giocatore. Poi, dall'altro lato, una volta che siete eliminati avete la scossa adrenalinica di diventare cacciatori. È un tentativo di combinare due differenti emozioni e stili di gioco in un'unica rapida tranche di gioco. Il feedback ottenuto finora è stato abbastanza positivo".
È facile capire perché. Nei panni di CELL è un'esperienza tritura-nervi, con i giocatori che o formano una unità solida atta a coprire ogni angolo o fuggono via alla ricerca di un angolo nascosto dove aspettare al sicuro. Nessuna strategia può garantire il successo e il suono d'allarme che segnala l'avvicinamento del cacciatore spaventa in continuazione. In effetti, è più simile al modello dei film sullo spazio che a qualcosa di troppo simile a Call of Duty.
"Ha chiaramente qualche aspetto in comune con Alien" sorride Duckett quando gli facciamo notare la somiglianza. "Abbiamo guardato la Nanotuta e abbiamo pensato 'Come possiamo prendere l'aspetto più unico e originale di Crysis 3 e trasferirlo in una modalità di gioco?' E cosa c'è di più pauroso di essere seguiti da qualcuno che non vediamo?".
>> C'è certamente qualcosa di più di una vaga somiglianza con l'eponimo extraterrestre che terrorizzava il buon Arnold e i suoi amici nella giungla. Accidenti, sarebbe più che vaga se scoprissimo che sotto la maschera di Prophet si agitano ricchi dread. Ma malgrado le acconciature stilose, è il modo in cui entrambi seguono le loro prede, utilizzando la verticalità del paesaggio e impiegando coperture furtive per camuffare i loro movimenti, che li distinguono dai soldati semplici che si aggirano ingenui sulla terra ferma. I precedenti della saga Crysis hanno tenuto alta l'atmosfera stealth sostenendo l'uso della armi che espandevano il paesaggio fantascientifico, spesso incoraggiando la stessa rapida distruzione esplosiva utilizzata dai contemporanei del genere. Ma Crysis 3 ha un approccio leggermente diverso. Non si sta ancora occupando della sua appartenenza alla NRA, ma il già menzionato arco composito è stata un'idea su cui lo studio continuava a tornare durante lo sviluppo che ha poi definito il tono del titolo. "C'erano un mare di armi che venivano fuori e che abbiamo esaminato", spiega Read. "L'arco era un concetto dapprima rifiutato che è tornato fuori a un certo punto del processo di creazione". Inoltre, anche se sembra un qualcosa di naturale per le serie, Read sembra insicuro su come i giocatori accoglieranno la nuova arma e, come noi abbiamo suggerito, potrebbe ripiegare su soldati che hanno più abilità a muoversi nell'ombra, ma lui rapidamente sottolinea la versatilità

PER LA COMMUNITY

>> COSÌ COME NEED FOR SPEED: Hot Pursuit e Battlefield 3 hanno rivoluzionato l'interazione online tra i giocatori, Crysis 3 introduce il New York Feed, che terrà i giocatori ben connessi tra loro.
EA è diventata una sorta di pioniere riguardo l'uso della community all'interno dei suoi titoli più famosi.
Need for Speed ha aperto le danze con Autolog, che permetteva ai giocatori di sfidarsi tra di loro, comparare i tempi delle corse e scambiarsi parole pesanti senza nemmeno uscire dal menù principale.
Adottando un formato simile con il New York Feed in Crysis3, Mike Read spiega il rinnovamento dell'obiettivo di concentrarsi sulla community. "Non sono mai stato un conquista-tutto nei giochi", ammette. "Ma ho amici del tipo 'Devo andare su quel server e sbloccare questo obiettivo e prendere quello!'Io sono più tipo da 'Perché non giochi e basta?' Ma la gente è come ossessionata dagli obiettivi e io penso invece a ognuno che fa avanti e indietro per gli stessi obiettivi, è importante avere obiettivi dinamici. Il tutto contribuisce al lato competitivo del gioco e questo è molto importante".

Up: Up: Concettualismo nel museo della mappa multiplayer. Down: La mappa in azione da una prospettiva ribaltata.

Up: Invisibile, il cacciatore segue le sue prede tra le rovine paludose del museo.

INFLUENZA RADICAL

Abbiamo parlato della competitività di Crysis 3 con Adam Duckett, prima sviluppatore della Free Radical e ora lead multiplayer designer Crytek.

Come si è evoluta la Nanotuta da Crysis 2? C'è qualche particolare elemento nel modello della tuta che ha subito cambiamenti?
Risposta: Beh, non ci siamo preoccupati di guardare alla gestione dell'energia basandoci su cosa funzionava nel single e nel multiplayer. Abbiamo osservato la Nanotuta nel multiplayer e abbiamo detto 'Cosa ha di bello?' e 'Come possiamo far sì che funzioni meglio in un'ambientazione online?' Così adesso abbiamo il modulo auto-armatura e lo sdoppiamento della velocità di corsa. Così, mentre attualmente in Crysis 2 correndo di qua e di là si consumano gradualmente le armi, noi abbiamo capito che alla gente piace correre di qua e di là e agire di nascosto. Si può dire che abbiamo tolto i freni così potete fare tutta quella roba fichissima e quando vi trovate nel mezzo di una sparatoria siete ancora regolarmente alla pari rispetto all'altro giocatore. Questo ha aiutato i nuovi giocatori a farsi avanti, abbiamo notato miglioramenti nei giocatori più nuovi rispetto a quelli più esperti.

Si nota molto nella modalità Crash Site, dove si corre da un lato all'altro della mappa. In precedenza sareste stati troppo affaticati per rispondere al fuoco nemico, ma questo in qualche modo ridimensiona il campo di gioco.
Credo sia proprio quello che contraddistingue Crash Site. Se siete morti e dovete usare tutta l'energia che avete per tornare allo stesso punto, dovete far fronte a un considerevole svantaggio rispetto agli altri ragazzi seduti lì con voi. Così abbiamo messo fine allo scenario di Crysis 2 e con Crysis 3 siamo stati capaci di alleviare questa questione del bilanciamento così da ottenere un'esperienza online più pulita e fresca.

Credi che la nuova ambientazione sia più versatile? C'è sicuramente un grande senso di libertà nel disegno della mappa.
Quello che siamo stati capaci di fare è stato creare più rotte di forza, più rotte che richiedessero la Nanotuta. Come gli alberi che vanno fin sopra al Museo. Ci sono veramente delle rotte che la gente scopre al secondo o terzo giro della mappa, che fanno loro dire: 'Oh, bello come arrivo lì sopra?' sviluppando veramente il livello. Abbiamo creato frontiere più leggere con l'esterno, il che crea queste viste immense. Abbiamo alcune mappe in uscita che aiuteranno a dimostrarlo adeguatamente. Questo fa sentire il giocatore veramente parte dell'universo di Crysis e non rinchiuso in una scatola o nell'arena del multiplayer, rendendolo molto più ampio.

Da dove è venuto fuori il concetto della modalità cacciatore?
L'idea originale è venuta fuori da Time Splitters, un vecchio gioco a cui abbiamo lavorato. C'era la modalità Gladiatore dove c'era un unico giocatore che doveva uccidere i nemici e poi li lanciava, si è di fatto evoluto da questo.

Il successo della modalità di gioco sembra dipendere più che altro da come il giocatore valuta tutto ciò che la circonda, più di qualsiasi altra cosa.
Quando c'è una palude e siete stati inondati con tutta quella oscurità, siete quasi addestrati a prestare attenzione ai passi nell'acqua. Ci saranno altre mappe con elementi simili, come l'erba alta dove vedrete muoversi e userete per seguire le tracce. Quindi proprio giocare nelle varie ambientazioni che abbiamo creato rende la modalità più coinvolgente e ricca di suspense.

Quanto è presente l'influenza dei Free Radical in Crysis3?
Credo ci sia un evidente aspetto divertente nel multiplayer, che è chiaramente basato sul fatto che ci sono molti ragazzi della Free Radical qui, e uno dei motivi per cui l'azienda è conosciuta è proprio l'elemento comico che mette nei giochi. Quello che volevamo inserire nel multiplayer di Crysis3 era dare un'impronta unica che i nostri precedenti giochi avevano, farlo divertente, veloce e spassoso.

È difficile far risaltare Crysis3 come un titolo multiplayer?
Non ci siamo mai mossi sul mercato guardando cosa facevano gli altri giochi e producendo qualcosa di simile. Per questo potete trovare cose come lo strappo, il lancio meccanico, il Pinger; avete le fantastiche abilità della Nanotuta e i Ceph, che introducono la tecnologia aliena come una delle armi. E ancora, potete prendere un cartello stradale e avrete una mazza da baseball gigante con un blocco in calcestruzzo. La gente può fare questo grazie all'ambientazione e questo specifico grande potere permette che queste cose accadano nei nostri giochi.

IL MEGLIO DI ENTRAMBI I MONDI

Come Crysis3 fonde insieme le parti migliori dell'idea originale

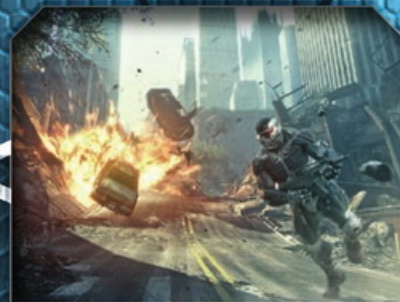
CRYSIS

CRYSIS 3

CRYSIS 2

PERSONAGGIO

IL PRIMO capitolo della saga ha una mentalità molto più di gruppo rispetto ai successivi episodi. Nomad era chiaramente l'eroe al centro del gioco, ma la sua truppa di supporto era importante abbastanza da non definirla la storia di un guerriero solitario.

IN CERCA di una caratterizzazione più profonda, Crysis 3 farà interagire personaggi alleati con Prophet. È stato confermato che Psycho, il personaggio di Crysis e Crysis Warehead, ritornerà, ma c'è anche grande fiducia nelle abilità personali di Prophet.

IL SEQUEL vede un soldato incespicare sul corpo di Prophet e prenderne le sembianze. Non sorprende che si tratti di una storia più solitaria, con l'eroe che conta solo sulle sue abilità per sopravvivere all'invasione. C'è un forte senso di distacco dal resto dell'umanità.

MULTIPLAYER

CRYSIS ha creato il modello del multiplayer nelle serie. Con l'obiettivo di offrire un'alternativa alle modalità standard degli altri sparatutto, il suo punto di forza era il Power Struggle che metteva di fronte due squadre contro un'altra con lo scopo di distruggere i rispettivi quartieri generali.

ANCORA una volta, nuove modalità all'avanguardia nell'esperienza multiplayer. La modalità Cacciatore di Crytek UK è un classico esempio di come creare esperienze multiplayer affascinanti facendo il miglior uso delle risorse a disposizione.

CON LA SQUADRA di Free Radical sul multiplayer, non mancava l'inventiva sul campo di battaglia online di Crysis 2. Avendo capito le potenzialità della Nanotuta e confezionando varie modalità per sfruttarle, lo ha reso molto più che un'esperienza da buttar via.

LOCATION

IL RIGOGLIOSO paradiso tropicale, pieno di panorami che lasciano senza fiato è il posto preferito del protagonista per nascondersi. Era un'area di caccia perfetta che integrava gioco e fantastico potere del CryEngine.

Il gioco torna a New York, ma la città è stata devastata dal tempo. I palazzi sono in rovina, la vegetazione si sta spandendo e la Grande Mela è divisa in zone. Questo ha permesso a Crytek di riutilizzare la versatilità del primo capitolo su uno scenario riconoscibile.

Allo scopo di ottenere un tono esplosivo, la location viene spostata sugli altissimi grattacieli e sull'iconografia classica di New York City. Anche se Crytek si è divertita molto a radere al suolo la città, l'ambientazione era molto più limitante rispetto alla precedente.

di quest'arma. "Non stiamo spingendo la gente a farlo. Pensando a quanto la gente userà l'arco, non credo sia facile rispondere a questa domanda. Ci sarà gente che lo userà e ci giocherà per tutto il tempo, gente che lo userà in combinazione con altre armi e gente che si nasconderà per bene e ucciderà il nemico a distanza. Abbiamo visto per esempio ragazzi che scoccano frecce mentre eseguono salti acrobatici e altro ancora piuttosto che farlo con le solite armi da fuoco".
Senza dubbio i giocatori scopriranno una logica dietro a questo approccio da ritorno alle origini sostenuto dall'imbattibile eroe Prophet, e cosa sta esattamente facendo mentre vaga attraverso le profondità paludose dello scenario del sequel. Crytek rimane vaga come il protagonista di Crysis quando si tratta di dare dettagli sulla trama, rifiutandosi di aggiungere dettagli alla sinossi già stampata sul retro della confezione.

>> "È TUTTO SULLA TENSIONE, SU CIÒ CHE NON SI VEDE. E QUESTO ERA QUELLO CHE VOLEVAMO. ABBIAMO DAVVERO PROVATO A GIOCARE CON LA PAURA DEL GIOCATORE"
ADAM DUCKETT, CRYTEK UK

>> **Noi sappiamo che nella storia c'è Prophet, o chiunque lui sia diventato dopo il finale confuso di Crysis 2**, che ritorna a New York circa 24 anni dopo gli eventi del gioco precedente, scoprendo che la corrotta Cell Corporation ha chiuso la città sotto una gigante cupola, creando sette distinte e pericolose location nelle quali i giocatori dovranno avventurarsi.
Non c'è dubbio che ci saranno inganni ancora più intricati, teoremi tecnologici e svolte di trama per assemblare il tempo di gioco, ma Read è consapevole che la narrazione contorta di Crysis 2 ha avuto un effetto di divisione sui giocatori.
"Richard Morgan (autore di fantascienza e autore di Crysis 2) ha un ottimo curriculum ed è un uomo molto intelligente" dice Read in difesa dell'autore di Crysis 2. "Anche leggendo i suoi libri, lui va molto sul tecnico e gli piacciono quegli elementi profondamente sci-fi, e abbiamo molto di tutto questo nella storia di Crysis 2. Ora abbiamo Steven Hall e l'unica cosa che i ragazzi che lavorano alla storia vogliono e che in effetti non è andata propriamente a buon fine in Crysis e Crysis 2 è creare un miglior rapporto con i personaggi".
Uno degli aspetti che indicano lo sforzo a livello di caratterizzazione dei personaggi è l'uso di attori piuttosto che di voci, migliorando la fisicità e comunque l'intera esperienza. "L'unica cosa che i nostri ragazzi dell'animazione e della storia volevano era ingaggiare gli attori non solo per le loro voci. Abbiamo la loro somiglianza, i loro movimenti, i loro visi, è un insieme di queste cose" dice Read. "In pratica abbiamo ingaggiato gli attori per un lavoro vero e proprio. Credo che alcune persone erano davvero confuse in Crysis 2, con alcuni elementi tecnici ci siamo andati giù veramente pesante, ed era bello e permetteva di approfondire molti elementi, ma la storia veniva un po' messa in secondo piano e abbiamo ricevuto molte domande in merito alla trama. 'Che succede qui?' e 'Che è successo a questo ragazzo? Dove è andato?'. Ci sono le risposte a molte di queste domande e molte di queste usciranno fuori in Crysis 3 dando una trama più approfondita".
Mentre Crysis 3 forse non dà lo stesso colpo d'occhio visivo dei suoi predecessori, l'ambientazione rimane la star indiscussa del gioco. New York è stata totalmente trasformata dopo gli eventi dell'ultimo gioco e questa nuova città paludosa offre un terreno fertile agli sviluppatori per esplorare e tornare alle radici della serie.
"Con Crysis 2, eravamo molto limitati dall'aver a che fare con la griglia stradale della città e tutti i palazzi erano ancora integri", ricorda Read, evidentemente entusiasta di ridurre in pezzi la città. "Credo che le persone che hanno giocato a Crysis hanno sentito Crysis 2 molto lineare su più di un aspetto. La gente si sentiva come rinchiusa, era come stare in uno spazio stretto dove magari si può andare in più direzioni ma non sembra a causa del contesto visivo. In Crysis, c'erano questi posti dove si poteva nuotare in mare aperto, quindi per noi è stato un po' come combinare entrambe le cose".
Non stiamo dicendo che Crysis3 è l'apologia degli episodi precedenti, ma Read, che si è unito a Crytek dopo Crysis 2, continua a insistere su dei campi di cui l'ufficio era ben poco contento le ultime volte.
"La prima volta che ho giocato a Crysis 2, era un po' come, 'Oh mio Dio, mi sento così oppresso. Ho questa spranga, questo mantello, tutte queste cose'" dice riferendosi specificatamente al multiplayer. "Credo che ciò che i ragazzi dello studio di Nottingham hanno fatto è stato creare una minore barriera in ingresso, così che la gente non finisce per irritarsi, e una migliore curva d'apprendimento".
Parte di questo include regole meno severe sulla Nanotuta stessa. Facendo a meno di alcune complessità non necessarie dei moduli dell'armatura, i giocatori avranno Prophet che sarà in grado di correre senza sprecare l'energia dell'armatura e l'armatura stessa sarà automaticamente attivata in caso di sparatorie.
Sono semplici miglioramenti alle meccaniche fondamentali che sembrano fare un mondo di differenza in questo sequel. Anche al semplice atto di afferrare i nemici, un marchio di fabbrica del gioco, è stata data una seconda impronta, offrendo ora qualcosa di più che una semplice risata quando i giocatori gettano una tartaruga nel mare o, più efficacemente, un nemico dalla cima di un grattacielo. È un aspetto di gioco che sembra più diretto e alla buona, dando la possibilità ai giocatori di scardinare le portiere delle auto e usarle come uno scudo improvvisato o staccare i cartelli stradali dai marciapiedi e utilizzarli come armi di fortuna.
Quello che fanno è trasformare Crysis in un'esperienza più concreta e semplificata, permettendo ai giocatori di concentrarsi sull'immediata intensità delle sparatorie e non armeggiare con le varie abilità della Nanotuta. A suo modo, si è evoluto perfettamente; una giusta combinazione di tutto ciò che ha reso i primi due episodi un successo con a malapena qualche rimasuglio degli elementi negativi che li avevano sminuiti. C'è un mondo più ricco e più profondo ai piedi del giocatore, un mondo che è stato disegnato unicamente attorno alle abilità dei poteri soprannaturali del protagonista, invece che incastrare quest'ultimo a forza nel primo.
È una belva più snella, più cattiva e più giovane. E pur non essendo più orgogliosa del suo bell'aspetto, non c'è da dubitare sul fatto che tenga da parte ancora un bel po' di pugni.

I NUMERI DI CRYSIS

ANTEPRIME

DISCHI DI PLATINO

Platinum Games nasce nell'agosto 2006 dall'unione artistica di tre ex membri di Clover Studio, tali Atsushi Inaba, Hideki Kamiya e Shinji Mikami. Non proprio tre nomi da poco, converrete: senza di loro adesso non parleremmo di robetta come Resident Evil, Viewtiful Joe o Devil May Cry. Con un potenziale tanto esplosivo, il team composto dai profughi di Capcom aveva tutte le carte in regola per dominare la scena. Dopo sei anni esatti e con appena cinque titoli all'attivo, possiamo dire che tali altisonanti aspettative siano state rispettate? Sì e no. Da una parte, Infinite Space non ha lasciato il segno, mentre la gestazione travagliata di Anarchy Reigns ci lascia quantomeno perplessi sul risultato finale. D'altro canto, MadWorld, Bayonetta e Vanquish sono andati incontro ai favori più o meno unanimi della critica, affermandosi come titoli stilosi, ricchi di personalità e poggianti su solide basi di gameplay. Qual è il punto? Il punto è che i prossimi mesi potrebbero sancire tanto la definitiva consacrazione del team di Osaka quanto la sua permanenza nel baratro della mediocrità. Il mio istinto da scommettitore mi porta a puntare tutto sulla prima ipotesi. Un indizio lo trovate nelle prossime pagine: The Wonderful 101 è l'unico gioco per Wii U ad aver convinto durante lo scorso E3. Secondo indizio: Nintendo, che non dovrebbe patire la mancanza di esclusive, ha investito fior fior di soldoni per accaparrarsi il monopolio sul seguito di Bayonetta. E poi c'è MGR: Revengeance, ennesima dimostrazione di fiducia nei confronti degli ex Clover. E se anche Hideo Kojima ha scommesso sull'ingresso di Platinum Games nell'olimpo dei migliori team di sviluppo, qualche euro ce lo punterei anche io...

Manuele Paoletti

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

Dead Space 3

CONCEPT ■ Isaac è un patriota che tenta di salvare un genere in via d'estinzione: riuscirà nell'ardua impresa, oppure inciamperà in un ramo spezzato come nel più classico dei cliché horror? GR ha giocato in esclusiva alcune sezioni dell'atteso terzo capitolo della saga per cercare di scoprirlo...

L'incubo sottozero di Visceral Games sta per scongelarsi...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: Canada
Developer: Visceral Games
Publisher: EA
Genere: Action-horror TPS
Uscita: 8 febbraio 2012
Giocatori: 1-2

Profilo Visceral Games

Visceral Games (conosciuta come EA Redwood Shores fino al 2009) è uno studio interno di Electronic Arts, diventato famoso perlopiù grazie al gioco de "Il Padrino" e la saga di Dead Space. Ora possiede uffici in Montreal, Canada, Shanghai e Cina, mentre gli uffici australiani hanno chiuso i battenti lo scorso novembre; non sono trapelate notizie relativa al destino del titolo in sviluppo presso la loro sede (The Ripper).

Storia Visceral Games

007: Dalla Russia con Amore
2005 (Playstation 2, Xbox, Gamecube)

Il Padrino
2006 (Playstation 2, Xbox, Wii, PS3, PSP, Xbox 360)

Dead Space
2008 (PS3, PC, Xbox 360)

Dante's Inferno
2010 (PS3, Xbox 360)

Dead Space 2
2011 (PS3, Xbox 360, PC)

Con Dead Space, Visceral Games ha trionfato, noi videogiocatori old school abbiamo esultato, e il mercato del videogioco ha incassato una sonora lezione: si possono fare soldi anche senza vendersi ai trend del momento. O, almeno, senza vendersi del tutto. Perché il giusto equilibrio tra il carattere di un'opera artistica e gli espedienti atti a soddisfare l'utenza media, distribuendo "contentini" con accorta misura, è la soluzione vincente per ottenere una ricetta degna di essere ricordata nel marasma dell'esperienze odierne. Sempre. Avanzando in quell'indimenticabile girandola infernale chiamata USG Ishimura, Isaac Clarke ha creato un simbiotico rapporto con i videogiocatori, grazie a un accurato motore di sensazioni forti che con i suoi pistoni muoveva i più fondati timori freudiani dell'animo umano. Una miscela semplice ma che funziona alla grande: bui anfratti e corridoi arredati da sinistre insegne al neon, una colonna sonora viscerale e "a corda di violino", qualche momento al cardiopalma per il buon vecchio salto dalla sedia e tanta, tanta solitudine. Già, perché sentirsi soli e minacciati è stata la chiave di volta fin dai tempi dell'inossidabile Alone in the Dark di Infogrames (classe 1992). Ma oggi i tempi sono cambiati, e basta giocare per dieci minuti a Resident Evil 6 per rendersene immediatamente conto: il Survival Horror è morto, lunga vita al Dramatic Horror. Ma siamo sicuri? Siamo sicuri che quanto iniziato oltre venti anni fa si stia evolvendo in qualcosa di "migliore"? Di maggior impatto? Capace di offrire un miglior coinvolgimento? Chi vi scrive, nutre più di qualche dubbio; e l'aggiunta di una modalità cooperativa in una delle mie saghe preferite di questa generazione è stato un po' come un incubo ad occhi aperti. Altro che Sprawl, altro che Ishimura: meccaniche di gioco votate all'action "copertura-spara-copertura" di matrice Epic, nemici armati e umani, ambienti aperti e illuminati deprivati di quel backtracking un tempo fuso alla struttura stessa di ciò che si definiva survival horror. Perché aprire ad una ad una le porte della ottocentesca magione di Resident Evil, o andare su e giù per i piani dell'Ishimura, erano elementi coadiuvanti di un equilibrio necessario all'egemonia di gioco. Per fortuna, chiunque abbia buttato giù giudizi poco lusinghieri prima di aver provato con mano questa terza odissea dell'ingegnere spaziale più sfigato di tutti i tempi, avrà di che ricredersi: Dead Space 3 cerca sì di abbracciare un'utenza maggiore del suo predecessore, ma tenta anche pedissequamente di rimanere fedele ai tratti distintivi che l'hanno reso celebre nel tempo. Tanto per cominciare, giocate off-line e vi ritroverete completamente soli. Sì, il burbero John Carver è sempre presente nelle cutscene e nello script, non sarà cancellato da un vigoroso colpo di cancelletto. Ma non vi seguirà neanche per tutta la mappa di gioco facendo "tana" vicino alla porta in puro stile Resident Evil (dal quinto capitolo in avanti... purtroppo). E diciamocelo, una simile soluzione cambia totalmente le carte in tavola, permettendoci in una seconda battuta di rivivere ogni sessione di gioco in compagnia di un amico, senza però inficiare in alcun modo la nostra prima, "silenziosa", viscerale e solitaria playthrough. La modalità a due giocatori attiverà poi alcune piccole differenze non solo nel gameplay ma anche a livello narrativo, introducendo dei filmati riservati al solo co-op, fino ad arrivare a mutare l'approccio stesso alle boss battle più significative. Insomma, è come se andando online c'inoltrassimo all'interno di un vero e proprio Dead Space 3 alternativo, il che innalzerebbe comunque il valore di rigiocabilità del titolo Visceral Game, sia che siate degli amanti multiplayer che degli irriducibili detrattori. Ancor più importante, la ricerca delle origini del Marchio di Isaac farà in modo che l'agguerrita Ellie ci condurrà sì sul pianeta innevato (Tau Volatis) mostratoci per la prima volta nel corso dello scorso E3, ma senza disdegnare le claustrofobiche sezioni su navi spaziali che resero il capostipite un must del genere. A sorpresa, infatti, il producer Shreif Fattouh ci ha rivelato che passeremo solo metà delle ore di gioco previste sul pianeta innevato dove tenteremo un atterraggio

> "Dead Space 3 cerca sì di abbracciare un'utenza maggiore del suo predecessore, ma tenta anche pedissequamente di rimanere fedele ai tratti distintivi che l'hanno reso celebre nel tempo"

di emergenza, e passeremo il resto del tempo tra i bui corridoi arrugginiti di Eudora, un'astronave le cui atmosfere richiameranno spudoratamente quelle dell'Ishimura e il suo irripetibile e malsano incubo interattivo. I necromorfi ci attenderanno in agguato, nell'oscurità, ansimando e strisciando nei tunnel dell'aerazione, ancora più veloci e letali di quanto ricordassimo: il loro numero è altamente ridimensionato rispetto alle granguignolesche ammucchiate del secondo capitolo, ma anche uno solo di loro potrebbe bastare per mettere fine alla nostra flebile vita, in una manciata di secondi.

Prevedere i loro movimenti sarà infatti ben più complicato, e mentre un arco di violino irromperà nel silenzio radio che attanaglia il nostro claudicante avanzare tra le mura metalliche del vascello per avvertirci della presenza di un abominio strisciante giusto infondo al corridoio illuminato dalle scariche elettriche di un paio di cavi dell'alta tensione scoperti, questo potrebbe alzare in piedi e saltare verso di noi nel bel mezzo di uno scatto atletico degno delle scorse olimpiadi, lasciandoci sentire il suo fetido alito a giusto un paio di centimetri dal nostro collo. E come chiunque abbia giocato almeno una volta a uno dei due predecessori ricorderà bene, accorciare la distanza di sicurezza da un necromorfo trasformerà lo scontro nella più spietata delle roulette russe; una solo colpo a segno ci farà schizzare via la testa lasciando zampillare il nostro sangue ancora caldo come la fontana di Trevi. Anche quando tentano di raggirarci utilizzando l'articolato sistema di tunnel che si espande per l'Eudora come una ragnatela, ora i Necromorfi riescono a sorprenderci (con un tuffo al cuore) ben più che in passato: i bastardi agglomerati di carni in putrefazione, infatti, non annunceranno la loro uscita plateale da una grata con i gran frastuoni del passato. No, questi esseri infernali strisceranno fuori dai condotti in silenzio, assalendoci alle spalle con un attacco che non sarebbe poi errato definire quasi "stealth". Certo, sequenze in pure stile "orda" di Gears of War non mancheranno neanche in questo terzo episodio, ma al momento appaiono ben più bilanciate che in Dead Space 2 e sempre impreziosite da qualche piccola enigma ambientale che le differenzia tra di loro. A proposito di questi, sia sul pianeta ghiacciato che sull'Eudora troveremo usi alternativi delle consolidate capacità del nostro ingegnere spaziale, che non guastano mai. Nulla di eclatante da segnalare per ora, ma di sicuro non rappresentarono l'elemento chiave che rese l'agghiacciante miscela del primo capitolo così riuscita, anzi. Il taglio hollywoodiano del secondo capitolo, tanto criticato dai più (a volte anche oltre misura), ritorna con spettacolari sequenze a gravità zero e la capacità di spostamento nell'etere di Isaac, qui addirittura potenziata. Ma non lasciatevi ingannare, perché il senso di "pesantezza" che ci rende così inermi e indifesi rispetto agli attacchi fulminei dei nostri disgustosi nemici appare già adesso ben più rincarato che in passato, così come l'utilizzo delle armi stesse che si riveleranno in più di un occasione non all'altezza dei nostri avversari, costringendoci alla fuga. A proposito di quest'ultime, la possibilità di creare armi utilizzando i materiali raccolti in giro dona un senso maggiore all'inquadratura professionale del nostro eroe, giustificando la presenza di una sola qualità di munizioni. Le combinazioni possibili sono infatti centinaia, e immaginare per ognuna di esse dei caricatori specifici si sarebbe rivelato alquanto deleterio per le basi del gameplay stesso. E sebbene qualche dubbio permanga sul bilanciamento tra la componente action e la sublime capacità di questa saga di riuscire a spaventare il suo pubblico come raramente si veda oggigiorno, quanto mostratoci in privato da EA ci ha rassicurato e non poco. Che galleggiate nello spazio siderale, o che avanziate lentamente su una struttura innevata che sembra uscita di peso da La Cosa, nessuno potrà sentirvi urlare. Neanche questa volta...

Valerio "Revolver" Pastore

IL MIO NOME E SOKOLO... EHM, ISAAC!

FINALMENTE, le presunte capacità d'ingegnere spaziale avranno un fine ben più sentito del semplice "hackero la porta" e "ripristino la corrente con un enorme batteria fluttuante". Grazie a delle apposite strutture, infatti, Clarke potrà assemblare con ammirabile libertà un gran numero di armi, per poi potenziarle quando gli farà più comodo. Nessuno vi vieterà di montare un lanciafiamme su di un lanciagranate, ma dovrete sempre tener conto della tipologia di necromorfi che vi aspetta dietro la prossima porta arrugginita.

Up: In Dead Space 3, per la prima volta, le abilità di Isaac come ingegnere vengono pienamente giustificate: nelle postazioni che vedete nell'immagine, il nostro eroe potrà smontare e rimontare le armi a disposizione per creare qualcosa di completamente nuovo.

Left: Le creature che vi troverete a fronteggiare in Dead Space 3 superano, per spaventosità e letalità, quelle incontrate nei capitoli precedenti. Down: RSe avete paura che Dead Space 3 possa aver messo in secondo piano la sua componente horror, potete stare tranquilli: la nuova avventura di Isaac vi farà fare più di un balzo dalla sedia!

Left Le scene dal taglio squisitamente cinematografico, tipiche del secondo episodio, tornano in Dead Space 3. Questa volta però non inficeranno sull'atmosfera di pesantezza e solitudine che i fan del primo episodio ancora sognano di riprovare.

Up: Jim, il protagonista, non è un soldato, ma una sorta di "minatore spaziale".

Down: La deriva occidentale presa dalla direzione artistica, potrebbe non accontentare i fan della serie.

Lost Planet 3

CONCEPT ■ Capcom ritorna sotto i riflettori con il terzo capitolo di Lost Planet, perseguendo il suo cammino di occidentalizzazione. Ce la farà a dare nuovo lustro all'IP?

Tanto tempo fa, su un pianeta lontano lontano

L'evoluzione di una saga passa inevitabilmente per il numero tre, e Lost Planet non fa nessuna eccezione, nonostante sia partita un po' in sordina. La saga di Capcom è riuscita nel corso del tempo a trovare una sua identità, cosa non facile visto l'alto numero di produzioni simili in circolazione. In un mercato sempre più saturo di sequel e prequel, è un po' sorprendente vedere come questa terza iterazione tenti la rischiosa via del rinnovamento, per quello che potrebbe a tutti gli effetti essere considerato come una sorta di reboot non dichiarato. Già a partire dal punto di vista visivo, la produzione Spark si discosta non poco dagli episodi precedenti: il comparto tecnico si difende molto bene, con una modellazione poligonale di personaggi e alieni davvero notevole anche se, ovviamente, ancora lontana dalla perfezione. Ciò in cui il motore grafico si fa notare, almeno per ora, sono gli effetti di luce e particellari, davvero notevoli in alcuni frangenti. Il gameplay poggia le sue basi sugli stilemi tipici dei third person shooter, aggiungendo al tutto una inedita componente survival-adventure. Tuttavia, a spiccare ancora una volta sono il design dei mostri e dei livelli che, come era lecito aspettarsi, si mantiene sugli alti standard della serie. A influire in modo incisivo sull'esperienza di gioco ci penseranno le tormente di neve, assolutamente da non sottovalutare visto che incideranno sul fattore visibilità. Nel corso del gioco sarà possibile utilizzare mech da lavoro chiamati RIG; la visuale in queste fasi passerà dalla terza alla prima persona, andando così ad enfatizzare ancor di più gli già adrenalici scontri. Questo terzo capitolo non è solo un netto passo avanti per la serie, ma anche un parziale ritorno alle origini. Infatti si torna su E.D.N III nel suo periodo di glaciazione, quando nessun umano era arrivato ad insediarsi sull'inospitale pianeta. Altra novità inserita dal team è la possibilità di esplorare E.D.N in totale libertà, cosa inedita per la saga, visti i rigidi binari su cui si poggiavano i precedenti capitoli. Il leitmotiv su cui poggia l'intera struttura narrativa è tanto introspettivo quanto toccante: un padre, lontano anni luce dalla sua famiglia, è in cerca di fortuna su un pianeta ostile, sia per condizioni climatiche che per la presenza degli Akrid, aggressive forme

> "Lost Planet torna dunque sotto i riflettori in una veste tutta nuova, con un impianto narrativo solido e introspettivo"

QUESTIONE DI DESIGN

PER QUANTO non si siano viste molte location, la varietà dei livelli e la direzione artistica riescono nel non facile compito di dare vita ad un mondo vivo, vibrante, affascinante e, soprattutto, credibile. Anche se la mancanza del classico stile nipponico, almeno nei trailer mostrati sino ad ora, si fa sentire e non poco. A spiccare su tutto come sempre sono il design degli Akrid e il mecha design, da sempre tratti distintivi di questa IP.

Down: La modellazione poligonale vince, ma non convince almeno per ora.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: Giappone
Developer: Spark Unlimited
Publisher: Capcom
Genere: Action-Adventure
Uscita: TBA
Giocatori: 1-2

Profilo Spark Unlimited

Team con poca esperienza alle spalle, Spark Unlimited ha ora il compito di "rinfrescare" il brand di Lost Planet: l'attenzione è concentrata sulla costruzione di una componente narrativa più solida e introspettiva rispetto al capitolo precedente, quasi come per riallinearsi al primo capitolo, da questo punto di vista molto più affascinante rispetto alla seconda iterazione della serie.

Storia Team Ninja

Turning Point: Fall of Liberty **(2008) PS3, Xbox 360 e PC**

Call of Duty: Finest Hour **(2004) PS2, Xbox, Gamecube**

Legendary **(2008) PS3, Xbox 360 e PC**

Yaiba: Ninja Gaiden Z **(TBA) PS3, Xbox 360**

di vita aliena. Altro dettaglio importante sta nel fatto che questo capitolo si incastona, narrativamente parlando, come prequel della prima iterazione del brand. Nonostante le premesse narrative non si possano definire originali, è ammirevole il fatto che gli sviluppatori si stiano concentrando molto sulla loro costruzione. I mech da lavoro si usureranno man mano che verranno utilizzati, pertanto sarà necessaria un po' di manutenzione onde evitare spiacevoli inconvenienti. Dal materiale rilasciato sino ad ora, sembra dunque che la software house di Osaka abbia scelto di far virare la serie verso una deriva appartenente al survival horror, in pieno stile Dead Space. I combattimenti contro i boss si divideranno fra sessioni shooter e non, spezzate dagli oramai onnipresenti Quick Time Event. Sempre per quanto riguarda gli scontri, va detto come ogni tipologia di nemico si muova in maniera completamente diversa, richiedendo, dunque, una certa dose di tattica per essere sconfitti, pena un frustrante game over. Per quanto riguarda le armi a disposizione, avremmo come al solito fucili d'assalto e granate; torna inoltre di fondamentale importanza l'uso del rampino, indispensabile per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Un altro punto di forza della produzione Spark risiede nella sua spettacolarità e nell'atmosfera: impossibile, infatti, non pensare alla saga cinematografica di Alien o, perché no, al mai troppo lodato Dead Space, titolo da cui il team di sviluppo sembra aver tratto più di uno spunto di ispirazione. Resta da vedere quanto questa componente survival, si amalgamerà con le altre. Per quanto riguarda la componente multigiocatore, gli sviluppatori non si sono sbottonati sui dettagli, ma visto il focus sulla modalità single player, riesce difficile aspettarsi grosse sorprese: lasciamo comunque agli sviluppatori il beneficio del dubbio. Lost Planet torna dunque sotto i riflettori in una veste tutta nuova, con un impianto narrativo solido e introspettivo, coadiuvato da un'inedita (per il brand) componente survival horror in grado di donargli nuova linfa vitale. È ancora presto per sbilanciarsi, ma ci auguriamo che la pericolosa strada dell'ibridazione fra più generi possa alla fine risultare vincente. In conclusione, la carne al fuoco è davvero tanta, così come il tempo che separa il titolo dal suo arrivo sugli scaffali. Non ci resta dunque che attendere per vedere se alla fine Capcom riuscirà a donare a questa atipica serie made in Japan, una nuova identità, più "occidentaleggiante".

Leon Genisio

The Wonderful 101

CONCEPT Mescolate le atmosfere dei film Pixar e l'azione di Viewtiful Joe, aggiungendo eroi a volontà e diverse situazioni di gioco. Shakerate il tutto con forza, et voilà! The Wonderful 101 è servito!

L'unione fa la forza

Dal gruppo di geni che compongono quella squadra di nome Platinum Games, sta per arrivare sui nostri Wii U un nuovo action: presentato fino a qualche tempo fa col titolo provvisorio di Project P-100, il gioco verrà lanciato con titolo definitivo The Wonderful 101. Ne è forse stato aggiunto uno, ci siamo chiesti, un supereroe così importante da giustificare un cambio di nome? Sì, ha sottolineato il developer: il gamer. Il gioco, la cui grafica fumettosa richiama alla mente i film della Pixar, è ambientato in un mondo di città cartoonesche esplorabile con visuale isometrica, dove la nostra moltitudine di piccoli eroi, ciascuno diverso dagli altri, potrà sciamare verso lo scontro con i mostri alieni-robot che vogliono colonizzare il mondo. Le proporzioni sono evidenti, i piccoli protagonisti, da soli, non potrebbero mai fermare i mezzi giganti degli alieni: e qui entra in gioco una delle particolarità di questo titolo. Sì, perché il centounesimo eroe, disegnando con lo stilo delle forme sul touch screen del gamepad, permetterà ai suoi piccoli amici di andare a formare, con i loro corpi, delle armi corrispondenti. Così ad esempio, tracciando una sorta di "L" rovesciata, i Wonderful andranno a formare un'enorme pistola per attaccare gli alieni dalla distanza; tracciando una semplice linea verticale, invece, verrà creata una spada gigante con cui affettare i veicoli nemici, oppure ancora si potrebbe ottenere un gigantesco pugno! Questi attacchi corali (che ricordano decisamente il metodo di gioco di Okami) prendono il nome di "Unite Attack", e poiché richiedono un certo sforzo ai nostri eroi, andranno a consumare l'apposita barra dell'energia che andrà ricaricata raccogliendo delle batterie sparse per i livelli. Oltre a costituire un attacco dalla potenza micidiale, gli Unite Attack serviranno sia per difendersi dal nemico che per le esplorazioni delle aree: sempre tracciando le forme corrispondenti, sarà possibile chiedere ai personaggi di formare un ponte per oltrepassare una zona impercorribile, oppure altre figure che serviranno ad attivare congegni o risolvere diversi tipi di situazioni. E poiché più siamo e meglio è, il gioco permetterà anche di reclutare nuovi aspiranti eroi, civili che vorranno far parte del gruppo dopo essere stati salvati dalla minaccia aliena. Aumentando il numero di eroi, anche la potenza d'attacco e il numero delle capacità aumenteranno di conseguenza.

Oltre alle situazioni di scontro aperto, nelle esplorazioni verranno proposte fasi diverse fra loro, dalla risoluzione di un puzzle che concede all'utente il tempo per riflettere sul da farsi, alla disperata fuga da una porzione di terreno instabile che si apre letteralmente sotto ai piedi degli eroi e che, trattandosi di un evento in tempo reale, richiede riflessi pronti e sangue freddo.

Il ritmo di gioco, soprattutto nelle fasi action, è serrato e gli Unite Attack vanno ad aggiungere rapidità agli scontri, creando dei botta/risposta coinvolgenti; il tutto, unito alla simpatica grafica in stile cartoon, va a formare un connubio che può ricordare Viewtiful Joe. La possibilità di controllare uno sciame di piccoli eroi coloratissimi e sicuri di sé, ordinando loro diverse tipologie di attacco attraverso il touch pad (il cui uso nelle zone da esplorare va ad integrare lo schermo del televisore, permettendo ad esempio di raggiungere zone che non saranno visibili su tv), sembra promettente, garantendo non solo divertimento e ritmo, ma richiedendo anche adattabilità dello stile di gioco; solo le ambientazioni sembrano un po' monotone, almeno per quello che abbiamo potuto vedere finora, e ci sorge anche il dubbio che fare troppo affidamento sugli Unite Attacks, alla lunga, possa logorare l'esperienza di gioco. Ma la demo ci ha mostrato solo una piccola parte del lavoro completo, e quindi non ci resta che attendere nuove notizie su questo titolo. Manca poco all'inverno, quando The Wonderful 101 sarà sui nostri Wii U... Quindi, correte a recuperare la vostra tutina colorata e ripassate la vostra posa da supereroe, il mondo ha bisogno di voi!

Sonia Sufflico

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: WiiU
Origine: Giappone
Developer: Platinum Games
Publisher: Nintendo
Genere: Action, Strategia
Uscita: Fine 2012
Giocatori: 1

Profilo Platinum Games

Developer fondato nel 2006 da Hideki Kamiya, Shinji Mikami e Atsushi Inaba con il nome di Seeds. Nel 2007 prese il nome attuale; mantiene nel suo staff diverse personalità provenienti da Clover Studios. Il developer è conosciuto per aver creato titoli quali Bayonetta, Infinite Space, Mad World e Vanquish. Attualmente, Platinum Games sta lavorando con Kojima Productions sul progetto Metal Gear Rising: Revengeance.

Storia Platinum Games

Anarchy Reigns
2012 (PS3, Xbox360)

Vanquish
2010 (PS3, XBox 360)

Bayonetta
2010 (PS3, XBox 360)

Infinite Space
2009 (Nintendo DS)

Mad World
2009 (Wii)

Fiore all'occhiello

Come ci hanno insegnato tutti quei bei cartoni animati '80s, il gioco di squadra è la carta vincente. E i nostri piccoli eroi lo sanno bene: sfoderando una Unite Attack sarà possibile per i nostri andare a formare un'arma che cambierà forma e tipo di attacco a seconda della figura che traccerete in quel momento: una spada gigante, un pugno colossale...invasori alieni, ve la siete cercata!

Up: Sarà possibile salvare e soccorrere i cittadini in pericolo. Ricordatevi di offrire loro un posto nella vostra squadra di eroi!

L'ALIENO

L'invasione aliena alla base del gioco vedrà gli eroi scontrarsi con creature piuttosto strane: alieni dalle varie forme e, soprattutto, dalla stazza impressionante, cercheranno di radere al suolo tutto ciò che incontreranno sulla loro strada. Nonostante ancora non sia chiaro quali motivi hanno spinto gli extraterrestri a invadere l'universo di gioco, abbiamo potuto constatare che sfoggiano un arsenale di tutto rispetto: veicoli corazzati con torrette di fuoco, mezzi terrestri e anche aerei; insomma, saremo tanti ma anche il nemico, a quanto pare, non scherza!

Up: Eccoli qui, i nostri eroi, tutti in posa, perché sono piccoli, ma inarrestabili!

Down: Mentre nella mischia, la classica katana fa sempre la sua bella figura. Specie se gigante.

FUSE

CONCEPT ■ Insomniac torna sotto i riflettori con un titolo molto interessante e appartenente ad un genere sinora inesplorato dal team. Sforneranno l'ennesimo capolavoro?

Ironia, azione e danni collaterali...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: USA
Developer: Insomniac Games
Publisher: Electronic Arts
Genere: action-shooter
Uscita: marzo 2013
Giocatori: 1-4

Profilo Insomniac Games

Insomniac Games è una software house con sede in California. Fondata nel 1994 è uno dei team di sviluppo che ha più di tutti segnato l'attuale generazione di console e quella passata con titoli (per quanto riguarda quelli della scorsa generazione) ad oggi considerati dei veri e propri cult, come ad esempio la serie action-adventure di Ratchet & Clank o, più di recente, la serie di Resistance. Con Fuse il team si mette alla prova con un genere tutto nuovo.

Storia Insomniac Games

Resistance 3
2011 (PS3)

Ratchet e Clank all for one
2011 (PS3)

Resistance fall of man
2007 (PS3)

Resistance 2
2008 (PS3)

Dopo una lunga assenza, Overstrike torna a far parlare di sé, ma con un nuovo nome: FUSE. Il notevole periodo trascorso lontano dai radar aveva, infatti, fatto temere una cancellazione del promettente sparatutto in terza persona firmato Insomniac. Tuttavia, il recente ri-annuncio da parte di Eletronic Arts ha fortunatamente fugato ogni paura, almeno per il momento. La storia che fa da sfondo alle vicende parte da premesse piuttosto classiche, parlando di un gruppo paramilitare di ribelli chiamato Raven che, venuto a conoscenza di una misteriosa sostanza aliena (denominata appunto FUSE), ne parte alla ricerca con l'intento di realizzare una potente arma di distruzione di massa. Il governo, per tutta risposta, ha incaricato il team Overstrike 9 di fermare il gruppo Raven; questo quartetto di mercenari deve la sua fama principalmente al fatto che, in ogni missione dove viene coinvolto, si lascia dietro numerosi danni collaterali. Graficamente parlando, il titolo poggia le sue fondamenta su una versione pesantemente aggiornata del motore grafico su cui girava il terzo capitolo di Resistance. L'esperienza di gioco varierà molto a seconda del personaggio che sceglieremo, questo perché ciascuno dei quattro personaggi può contare su un'arma ed una classe specifica, e di conseguenza su un diverso approccio al gameplay. Dalton, ad esempio, può essere definito come il classico "soldato d'assalto" del gruppo e, grazie alla sua pistola, non solo può creare uno scudo per proteggersi dai colpi nemici ma è anche in grado di rilasciare una potente scarica elettromagnetica assorbendo una ingente quantità di danni. L'intera esperienza di gioco messa in piedi dal team di sviluppo ruota essenzialmente intorno a due caratteristiche principali, ovvero il combat sistem e il gameplay cooperativo. Insomniac Games ha pensato bene di inserire un pratico sistema di upgrade che assicurerà tutti i potenziamenti, tanto alle armi standard quanto alle quattro fisse. Inoltre, riempiendo un'apposita barra dopo l'uccisione di un certo numero di nemici, si avrà a disposizione un attacco molto più potente. Il modo in cui verranno uccisi i nemici, siano essi umani, androidi o robot, sarà fondamentale per guadagnare più punti esperienza possibili. I punti accumulati, possono diventare ancora di più a seconda della complessità dell'azione di attacco e della collaborazione tra i quattro. Visto il pedigree di tutto rispetto del team al timone del progetto, le potenzialità per un titolo diverso dal solito ci sono davvero tutte.

Leon Genisio

■ Down: L'ironia tipica della serie Ratchet & Clank sembra essere tornata a farla da padrone in questa nuova produzione Insomniac.

1 L'AMORE DI DEADPOOL per l'irriverenza autoreferenziale sembra già esserci tutto. Il comunicato stampa che annunciava l'uscita del gioco era scritto come se a dettarlo fosse stato lo stesso eroe Marvel. Nel testo, Deadpool afferma di aver progettato il gioco in prima persona, costringendo High Moon allo sviluppo. Nel teaser trailer, invece, l'eroe logorroico si concedeva a una lunga presentazione di se stesso...

INFORMATION

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: USA
Developer: High Moon Studios
Publisher: Activision
Genere: Azione
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo High Moon Studios

Tra i tanti team sotto la protezione di Activision, High Moon Studios si distingue per i suoi prodotti su licenza. Nonostante non abbiano mai incontrato i favori della critica, i lavori della casa americana si sono sempre attestati su livelli più che sufficienti. Il potenziale per migliorarsi, insomma, c'è. E Transformers: Fall of Cybertron ne è la prova.

Storia High Moon Studios

Transformers: Dark Of The Moon **2011 [Multi]**
Transformers: War For Cybertron **2010 [Multi]**
The Bourne Conspiracy **2008 [Multi]**
Darkwatch **2008 [Multi]**

Fiore all'occhiello

I lavori di High Moon Studios girano tutti intorno alla sufficienza. Transformers: Fall of Cybertron ci è piaciuto, ma il trailer di Deadpool ha lasciato intravedere cose anche migliori.

Deadpool

CONCEPT ■ Un classico action a base di scazzottate e fasi da shooter reso unico dal protagonista, uno dei personaggi più bizzarri e divertenti dell'universo Marvel.

L'antieroe di casa Marvel sfida Bayonetta

Tra i tanti personaggi che animano l'universo Marvel e che Activision avrebbe potuto sfruttare per un videogioco, probabilmente mai avremmo puntato un solo euro su Deadpool.. In termini di popolarità, non stiamo certo parlando di uno Spider-Man o un Wolverine (nonostante la comparsata nella pellicola dedicata a quest'ultimo abbia aiutato Deadpool a racimolare un bel numero di fan). Ciò non vuol dire che Deadpool non sia un personaggio ideale per un videogioco: l'abilità con le spade e con le pistole lo rendono perfetto per il modello "Devil May Cry", mentre la sua capacità curativa (ripresa proprio da Wolverine) garantisce la possibilità di menare le mani col solo scopo di divertirsi, senza pensare troppo alla salute. Dopotutto, stiamo parlando di un personaggio sopravvissuto a cosucce come la decapitazione e la combustione. Ma l'arma vincente di Deadpool è la sua lingua: l'antieroe Marvel non starà zitto un secondo, battibeccando con i nemici (e con gli stessi giocatori) e sfornando battute irresistibili anche nelle situazioni più critiche. Se le premesse vengono mantenute, stiamo per trovarci di fronte al personaggio videoludico dell'anno. Con la consulenza di Daniel Way, sceneggiatore del fumetto, e il doppiaggio (in lingua originale) di Nolan North (Nathan Drake, Desmond Miles), dovremmo dormire sonni tranquilli.

4 NEL TRAILER del gioco vengono fatti un paio di riferimenti al "ballonzolio". Il primo, quando Deadpool viene immortalato nell'atto di pompare aria in un castello gonfiabile, il secondo, invece, quando l'attenzione del protagonista viene catturata dal seno di Psylocke. Possiamo dedurne la presenza di minigiochi fuori di testa e di momenti imbarazzanti, oltre che di riferimenti più o meno espliciti al mondo degli X-Men.

6 NOLAN NORTH è forse il doppiatore maggiormente sfruttato nel mondo dei videogiochi, ma se c'è un ruolo per cui calza a pennello è proprio quello di Deadpool, visto che ha già interpretato l'eroe in rosso nel cartone Wolverine and the X-Men e in Marvel vs. Capcom 3. Speriamo che, per quanto riguarda il nostro idioma, Deadpool riceva un trattamento equivalente!

2 POSSIAMO GIÀ DIRE con certezza che High Moon, assieme al talento creativo di Daniel Way e alla voce di Nolan North, stia rendendo alla perfezione il tono ilare che contraddistingue Deadpool. Quest'ultimo è uno scherzo continuo, un incessante scambio di battute con le voci che girano nella sua testa. Sorprendente il momento in cui si gira verso lo schermo e recita qualcosa del tipo: "Siate onesti, non sono l'unico a essersela fatta sotto, vero?". Vero.

3 CERTO, con il solo humour non si va da nessuna parte, servirà ben altro per impensierire Metal Gear Rising o DmC. Il filmato di gameplay mostrato suggerisce uno stile di combattimento veloce e frenetico, con una grande varietà di mosse speciali e azioni contestuali da portare a termine. I segnali sono buoni, ma aspettiamo di metterci le mani sopra per giudicare il lavoro di High Moon.

5 CI SONO COSE in Deadpool che addirittura sembrano innovative per il genere action. Le inquadrature delle telecamere dinamiche, ad esempio, riprendono l'azione come se fosse incorniciata in una vignetta del fumetto. Le mosse speciali, poi, sembrano far uscire letteralmente i personaggi fuori dallo schermo. Purtroppo, le sezioni in stile on-rail shooter sembrano per ora alquanto banali.

7 PERCHÉ ACTIVISION sta facendo un gioco su Deadpool, quindi? A spiegarlo è Peter Della Penna di High Moon: "Un giorno Deadpool è arrivato nei nostri studi dicendo che ora il capo è lui. Se non avessimo ingaggiato lo sceneggiatore Daniel Way della Marvel e non avessimo creato un fantastico videogame su di lui, ci avrebbe staccato le braccia e malmenato con esse fino alla morte". Ok, gli crediamo.

"Sony vuole dare al giocatore la piena libertà creativa, per esplorare il mondo di gioco e uscirsene con qualcosa di nuovo"
GAVIN MOORE SCE JAPAN STUDIO

■ Up : "Sono un grande amante dei platform, da tutto il mio passato", dice Moore. "Ho voluto inserire nel gioco quel senso del linguaggio. Tutti sanno che corri, oppure salti. È il nostro linguaggio, proprio come il linguaggio della macchina da presa nei film. È il nostro linguaggio di gioco".

Puppeteer

CONCEPT ■ Sembra Little Big Planet, ma non lo è. Si tratta di un platform vecchio stile ambientato su uno sfondo in continuo cambiamento. Oh, e la vostra testa di hamburger può creare panini elastici.

Numerose teste cadranno, in questa pantomima!

"Benvenuti nel magico teatro dello strano e fantastico". Con queste parole si apriva la demo di Puppeteer mostrata al Gamescom. E non vi sono parole più azzeccate per descrivere in una frase quella che sembra essere l'essenza di questo gioco. Il Game Director Gavin Moore ha sottolineato come fosse importante per lui creare un'atmosfera che stimolasse continuamente l'attenzione e la curiosità dell'utente, e l'intento pare proprio essere stato raggiunto: l'intera azione di gioco prende vita in un contesto teatrale, dall'impatto visivo ispirato alla tradizione teatrale giapponese del Bunraku, ovvero lo stupefacente e sempre emozionane teatro dei burattini. Le ambientazioni, in particolare, proprio come gli sfondi di un teatro cambieranno, scivolando via, e verranno sostituiti da un'ambientazione diversa per tipo e ostacoli ogni 10, massimo 15 minuti. Il protagonista, il piccolo Kutaro, è stato tramutato in un pupazzo dal malvagio Re Orso della Luna, che prima ha rapito il povero bambino, l'ha trasformato in un pupazzo e poi, poco convinto del fatto che Kutaro gli avrebbe concesso la sua amicizia, gli ha mangiato la testa.

Eh sì. Come inizio, non è dei migliori, ma grazie all'aiuto di uno strano gatto parlante, Kutaro potrà raccogliere e indossare una testa nuova, almeno temporaneamente. L'avventura del pupazzo inizia svolgendo missioni per conto di una strega; armato di un paio di forbici che, mentre tagliano i nemici fatti di stoffa, possono sfuggire alla legge di gravità, Kutaro si muove negli ambienti sempre mutevoli; per risolvere determinate situazioni sarà necessario usare la testa, letteralmente: da bravo burattino, Kutaro può usare come testa molti oggetti diversi, i quali gli attribuiranno diversi poteri: la testa-hamburger, per esempio, gli permette di trasformare alcuni oggetti in altri hamburger o sandwich, che fungeranno poi da trampolino elastico per raggiungere porzioni più alte dello scenario; la testa-ragno, invece, attirerà ragni in grado di trasportare l'eroe in aree diverse. Chiaramente ci sarà da stare attenti, perché se durante uno scontro un nemico riesce a colpirlo, Kutaro perde la sua testa in prestito, e sarà quindi costretto a cercarla tentoni finché non la ritrova, rendendosi intanto bersaglio facile per gli attacchi.

Con una grafica che ricorda Little Big Planet, un'atmosfera omaggio ai capolavori di Tim Burton, un setting teatrale sempre diverso ogni 10 minuti e un pupazzo a cui far perdere e cambiare continuamente la testa, questo platform sembra davvero la profumata boccata d'aria fresca in grado di deliziare numerosi giocatori in attesa di qualcosa di nuovo.

Sonia Sufflico

■ Up: Puppeteer si svolge in presenza di un pubblico che applaudirà oppure fischierà le vostre azioni. Provate a restare fermi per un po' e sentirete la gente cominciare a bisbigliare e tossire.

INFORMAZIONI

Dettagli
Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Sony
Publisher: SCE Japan Studio
Genere: Platform
Uscita: 2013
Giocatori: 1- TBA

Profilo Gavin Moore
Gavin Moore ha lavorato nell'industria del Videogioco fin di primi anni Novanta, quando ha iniziato come artista per Mindscape. Negli anni a venire ha lavorato per diverse case produttrici come animator e lead artist, cosa che è andata visibilmente a toccare l'aspetto e lo stile di Puppeteer. Ha iniziato a lavorare in Sony nel 1998, per spostarsi in Sony Japan nel 2003, dove lavora ancora adesso.

Storia Gavin Moore
Siren
2003 (PS2)
This is football 2
2000 (PSXOne)
Warhammer: Shadow of the Horned Rat
1996 (Multi)
Out to Lunch
1993 (Multi)

Fiore all'occhiello
Il più grande lavoro di Moore è inserito nelle scorrerie fuorilegge del gioco open-world The Getaway 2, lanciato nel 2001.

■ Down: Tearaway fa parte della strategia di Sony al fine di dare alle handheld l'opportunità di cui hanno bisogno.

Tearaway

CONCEPT ■ Inseguite e recuperate un messaggio in un mondo fatto di carta con cui interagire interamente toccandolo.

Può Tearaway essere il titolo di gran successo di cui Sony ha bisogno?

Dagli sviluppatori di Little Big Planet, ecco finalmente il primo titolo non-LBP. Tearaway si presenta come un'avventura particolare con picchi di genialità in grado di stuzzicare in noi il desiderio di provarlo fin da subito. Una cosa alla volta, però. Cominciamo dall'inizio: il giocatore va a controllare un personaggio di nome Iota, una sorta di postino, che deve consegnare un messaggio all'utente stesso; e per riuscire in tale compito, deve prima attraversare un mondo fatto di carta dalla grafica simpatica, che ricorda lo stile di LBP, ed affrontarne gli ostacoli. Il gioco vuole sfruttare appieno le potenzialità di PSVita, proponendo dinamiche touch originali. Come sottolinea Dave Smith, direttore tecnico per Media Molecule: "mi ritrovo sempre frustrato quando devo confrontarmi con l'interazione touch, mi sento come se stessi battendo contro il vetro senza riuscire davvero ad entrarvi attraverso". Per questo motivo si fa grande uso del touch pad posteriore di Vita: picchiettandolo, infatti, le dita del giocatore compariranno nel mondo di gioco, bucandone la carta, modificandone la forma e andando così a creare ostacoli che impediscano ai nemici di Iota di raggiungerlo, oppure permetteranno al piccolo postino di sfruttare le variazioni del paesaggio per proseguire nel suo viaggio. L'effetto grafico varierà a seconda che si tratti di un uomo o di una donna a giocare, e addirittura specificare se si è mancini o destrorsi permetterà al gioco di organizzare effetti ancora più personalizzati. L'utente avrà un'influenza pressoché divina sul mondo di gioco, quindi, modificandolo a suo piacere nelle varie fasi d'esplorazione o d'azione che Tearaway offrirà. Ma attenzione, perché l'intervento del gamer potrà avere conseguenze positive come anche catastrofiche. Il rapporto dentro-fuori fra il mondo di gioco e il mondo del gamer verrà preso in grande considerazione: sarà infatti possibile inserire elementi del proprio mondo, dopo averli fotografati con la fotocamera di Vita, magari per regalare una veste nuova a un personaggio che la richiederà; vice-versa, sarà possibile stampare dal gioco le versioni origami dei personaggi ed altri elementi, per ricrearli nel mondo reale. Il developer ha anche specificato che, quando Iota sarà pronto a consegnare il suo messaggio all'utente, lo farà passando dal mondo virtuale a quello reale, e il messaggio sarà personalizzato e diverso, a seconda del metodo di gioco dell'utente. Tutto ciò che faremo verrà tenuto da conto. Con la possibilità di affrontare un'avventura che necessita di continua collaborazione fra mondo virtuale e mondo reale, la possibilità di sfruttare appieno le molteplici potenzialità di Vita e un messaggio solo per noi di cui ormai vogliamo conoscere il contenuto, non vediamo l'ora di ricevere nuove notizie su questa promettente avventura.

Sonia Sufflico

■ Up: Benché lo sviluppatore insista sul fatto che in comandi non saranno forzati, non riusciamo a non pensare che alcuni fra essi forse daranno l'impressione di esserlo.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PSVita
Origine: UK
Developer: Media Molecule
Publisher: Sony
Genere: Adventure
Uscita: 2013
Giocatori: 1

Profilo Media Molecule

Non si tratta di uno sviluppatore navigato e con anni di storia alle spalle; tuttavia, nel suo giovane periodo di attività in qualità di team dedito alla creazione di giochi, ha assistito a due dei momenti storici importanti di una console, così come ha svolto mansioni di supporto per team al lavoro sui suoi concept. La serie di Little Big Planet, ad esempio, non verrà certo dimenticata presto.

Storia Media Molecule

Little Big Planet Karting **2012 (PS3)**

Little Big Planet Vita **2012 (PSVita)**

Little Big Planet 2 **2011 (PS3)**

Little Big Planet **2008 (PS3)**

Fiore all'occhiello

Benché in origine ci venissero offerti titoli come Play, Create, Share to the masses, fu Little Big Planet a dimostrare seriamente cosa si poteva ottenere applicando l'idea del developer. E secondo noi, ha ancora margini di miglioramento.

■ Left: Un esempio di difesa dell'avamposto, con due personaggi che costruiscono le barricate.

Dead Island: Riptide

CONCEPT I quattro sopravvissuti vengono gettati nuovamente nell'incubo dell'apocalisse zombi, proprio quando tutto sembrava finito!

Nemmeno il monsone affoga gli zombie

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360/ Playstation 3/Pc Windows
Origine: Polonia
Developer: Techland
Publisher: Deep Silver
Genere: Fps Co-Op
Uscita: 2013
Giocatori: 1-4 Coop Online

Profilo Techland

Techland è stata fondata nel 1991 da Paweł Marchewka, iniziando la proprio avventura come publisher di software per computer. La consolidazione del team di sviluppo interno, avvenuta dopo il lancio di Crime Cities nel 2000, ha portato la software house a creare il motore grafico Chrome Engine, che sarebbe servito per il gioco Chrome. Prima di passare definitivamente alla storia per l'ottimo Call of Juarez, la casa polacca ha anche lavorato all'ottima serie di Xpand Rally.

Storia Star Wars

Dead Island
2011 (multi)

Call of Juarez
2006 (multi)

Chrome
2003 (PC)

Fiore all'occhiello

Nonostante non sia riuscito a mantenere in pieno le promesse fatte, Dead Island resta il capostipite di una nuova generazione di survival horror, e si è rivelato essenziale per la ri-definizione delle oramai stantie meccaniche di sopravvivenza adottate nei giochi della concorrenza.

Con un ottimo debutto avvenuto durante il 2011, Dead Island, survival horror di Techland, è riuscito a imporsi sul mercato come capostipite di un nuovo genere di survival horror, che tenta di abbracciare una definizione più "larga" del genere attraverso ambienti enormi e tutta una serie di meccaniche tipicamente ruolistiche. Non è un segreto che la software house polacca stesse pensando a un sequel, e questo Dead Island: Riptide è, in un certo senso, un generoso assaggio di quello che probabilmente potremo giocare sulla prossima generazione di console. Parliamo di assaggio perché questo nuovo capitolo della serie è più accostabile a una grande espansione, con cui i suoi creatori mirano a perfezionare le meccaniche e a offrire tutte quelle migliorie che vennero a mancare agli esordi. Vi troverete così a usare gli stessi quattro personaggi dell'originale, ripartendo esattamente da dove tutto era finito. La nave militare che vi ha salvato verrà colta dai monsoni in pieno oceano, facendovi naufragare proprio sull'isola da cui stavate scappando.

I vari cambiamenti dovuti all'impietoso clima portato in essere dalle tempeste tropicali, farà in modo che tutte le aree che conoscevate risultino allagate o profondamente devastate, andando quindi a richiedere un tipo di approccio completamente differente rispetto al passato. Qui, infatti, viene introdotto un nuovo mezzo utilizzabile dal giocatore: la barca. Con essa dovrete attraversare le zone ora maggiormente colpite dai copiosi rovesci, chiedendo ai vostri amici di difenderla dagli attacchi dei non-morti, che non verranno certamente fermati dalle intemperie.

Gli aspetti di sopravvivenza e ricerca dei materiali sono stati potenziati, miscelandosi a una maggiore impronta action. Questo è visibile nelle nuovissime missioni di difesa degli avamposti, in cui sarete chiamati a respingere delle ondate di zombi attirati, per un motivo o per l'altro, proprio nel cuore delle zone sicure. Durante questi concitati momenti, dovrete organizzare la resistenza costruendo barricate, posando mine di prossimità e reti di rinforzo, da affiancare all'ovvio uso di armi da fuoco di grosso calibro, come le mitragliatrici da fanteria. In questo frangente entrerà in gioco anche una quinta classe, di cui ancora non si conoscono i dettagli, ma che siamo sicuri aiuterà nelle situazioni in cui è richiesto barricarsi. Fra le nuove features menzionate dai developer negli ultimi mesi, spicca anche la possibilità di importare il proprio personaggio dal primo Dead Island, lasciando intatte skill e livello. La cooperativa, rigorosamente drop-in/drop-out, permetterà a giocatori con grande differenza di esperienza di giocare insieme, con un innovativo sistema che definisce in tempo reale il livello degli zombi in base a chi li colpisce. Proprio per questo, grande enfasi sarà data al corpo a corpo, mentre i proiettili saranno più rari e difficili da trovare.

A parte queste informazioni, poco conosciamo riguardo il resto del gioco, e Techland sta ancora lavorando freneticamente al fine di cominciare a rilasciare maggiori dettagli. Fan della serie o no, vale la pena tenere gli occhi aperti.

Giulio Pratola

The Walking Dead

CONCEPT Al brand di The Walking Dead si aggiunge un nuovo FPS incentrato sulle vicende dei fratelli Daryl e Merle.

Up: Sarà interessante vedere come The Walking Dead gestisce gli incontri con gli altri sopravvissuti. Saranno eventi scriptati o avranno elementi casuali?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360/ Playstation 3
Origine: USA
Developer: Terminal Reality
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: q1 2013
Giocatori: 1-2

Profilo Terminal Reality

La casa texana Terminal Reality è stata fondata nel 1994 da un ex-dipendente di Microsoft, Mark Randel, e dall'ex manager di Mallard Software, Brett Combs. Gli studios si sono principalmente concentrati sui porting di licenze come Kinect Star Wars, senza mancare di pubblicare titoli innovativi come 4x4 Evolution e Def Jam Rapstar.

Storia Terminal Reality

Kinect Star Wars
2012 (360)

Ghostbusters: The VideoGame
2009 (multi)

4x4 Evolution
2000 (multi)

Terminal Velocity
1995 (PC)

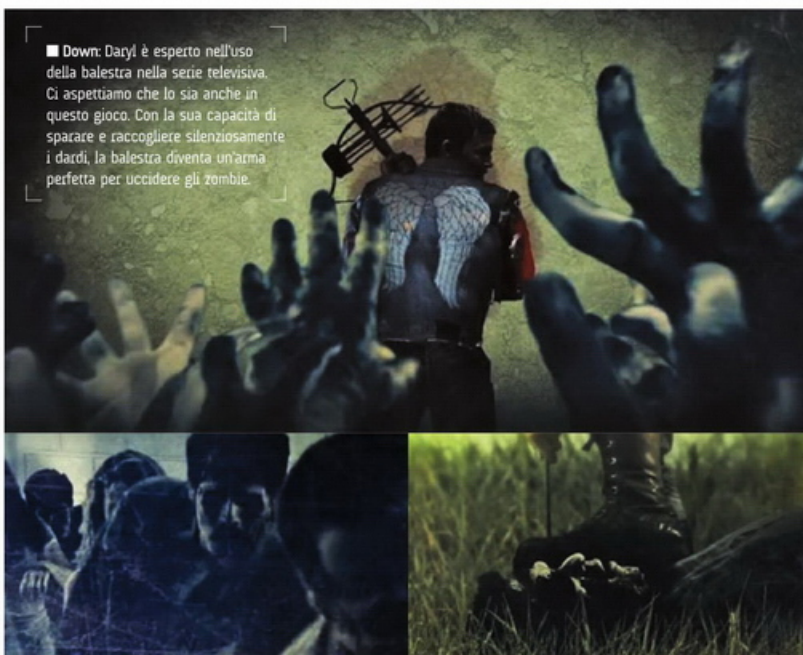
Fiore all'occhiello

Ghostbusters è uscito sul mercato come un fulmine a ciel sereno, con tutto il suo divertimento e i suoi difetti, fornendo ai fan il fedele sequel che attendevano da anni, grazie al coinvolgimento del cast originale.

Due fratelli in cammino nel Sud

Dopo che il fumetto di culto di Robert Kirkman, The Walking Dead, è stato adattato alla televisione con l'omonima serie, era solo questione di tempo prima che anche il mondo dei videogame si interessasse al brand, gettandoci nel mezzo di un'altra apocalisse zombi. Con la sua avventura grafica a puntate, Telltale Games ha fatto, e sta facendo tutt'ora, un ottimo lavoro, ma Activision e Terminal Reality credono di potervi mostrare un aspetto ancora diverso di questo brand.

I developer texani, infatti, stanno lavorando a uno sparatutto in prima persona che integra e espande quanto visto delle avventure di Daryl e Merle, prima dello show su piccolo schermo e dopo la timeline del fumetto. Così verremo a sapere come i due sono sopravvissuti agli zombi nella Georgia rurale, fino al momento in cui uniscono le forze con la banda di Rick a Atlanta. L'approccio FPS a un marchio dal vasto potenziale, può sembrare inizialmente riduttivo e dannoso, ma Terminal Reality non ha esitato a garantire che il gameplay offrirà spunti derivanti da molti altri generi. Per viaggiare fra le campagne georgeane, infatti, dovrete scegliere fra un basso profilo e una marcata aggressività, tenendo conto dell'estrema scarsità di munizioni che vi si presenterà davanti. I combattimenti, inoltre, non saranno semplici da vincere, e i sensi ancora funzionali dei non-morti faranno in modo che le orde vengano allertate dai vostri spari, proiettando verso di voi una vera ondata di zombi, rigorosamente generati al momento dall'engine, assetati di cervello. Tutto il gioco, quindi, baserà il bilanciamento della difficoltà su questo particolare setting, che vi porterà a pensare costantemente alla migliore tattica di sopravvivenza, e non ci stupirebbe sapere che la maggior parte di voi sceglieranno di evitare lo scontro diretto. La struttura dei livelli risulterà aperta, nonostante gli obiettivi principali siano poi assolutamente lineari. Una buona componente esplorativa vi permetterà di cercare risorse utili all'interno delle abitazioni o di negozi. Cibo e beni di prima necessità non dovranno mai mancare, e portarsi dietro ulteriori bocche da sfamare vi costringerà a impegnare ancor più tempo nella caccia di materiali, facendovi correre ancora più rischi del dovuto. Oltre all'incrocio fra survival e action, giocando a The Walking Dead vedrete anche una certa quantità di elementi ruolistici, i quali andranno a definire i risultati delle interazioni con gli altri umani sul nostro cammino. In base al modo con cui vi prenderete cura delle loro esigenze, li convincerete a fare incetta del vostro cadavere o a fornirvi aiuto nell'eterna lotta contro gli zombi. Pochissimo si conosce ancora di questo gioco, se non le scarse informazioni date all'annuncio, ciononostante non possiamo che essere fiduciosi, soprattutto grazie all'ottimo lavoro che, nel 2009, Terminal Reality fece nel continuo videoludico del celebre Ghostbusters.

Giulio Pratola

Down: Daryl è esperto nell'uso della balestra nella serie televisiva. Ci aspettiamo che lo sia anche in questo gioco. Con la sua capacità di sparare e raccogliere silenziosamente i dardi, la balestra diventa un'arma perfetta per uccidere gli zombie.

■ Left: I mostri saranno capaci di tendere imboscate, e potranno distruggere gli ambienti per raggiungervi velocemente.
■ Down: I combattimenti in Monster Hunter 4 saranno molto più frenetici, dato che dovrete scalare le ambientazioni e i mostri.

INFORMAZIONI

Details

Formato: 3DS
Origine: Giappone
Developer: interno
Publisher: Capcom
Genere: Action/RPG
Uscita: Q3 2013 (Giappone)
Giocatori: 1-4

Profilo
Ryozo Tsujimoto

Per il talentuoso produttore di Monster Hunter, Ryozo Tsujimoto, Capcom è praticamente un business famigliare, dato che Kenzo Tsujimoto, attuale CEO della compagnia, è suo padre, mentre il presidente Haruhiro Tsujimoto è suo fratello. Ryozo non ha nulla da invidiare ai membri della sua famiglia, dato che Monster Hunter si è scavato un nome sulla scena internazionale.

Storia
Ryozo Tsujimoto

Monster Hunter Tri G
2011 (3DS)

Monster Hunter Tri
2009 (Wii)

Monster Hunter Freedom
2005 (PSP)

Monster Hunter
2004 (PS2)

Fiore all'occhiello

Per certi versi Monster Hunter Tri rappresenta un vero e proprio ritorno al passato per la serie, dato che ha portato elementi tipici delle versioni portatili sulle console casalinghe.

Monster Hunter 4

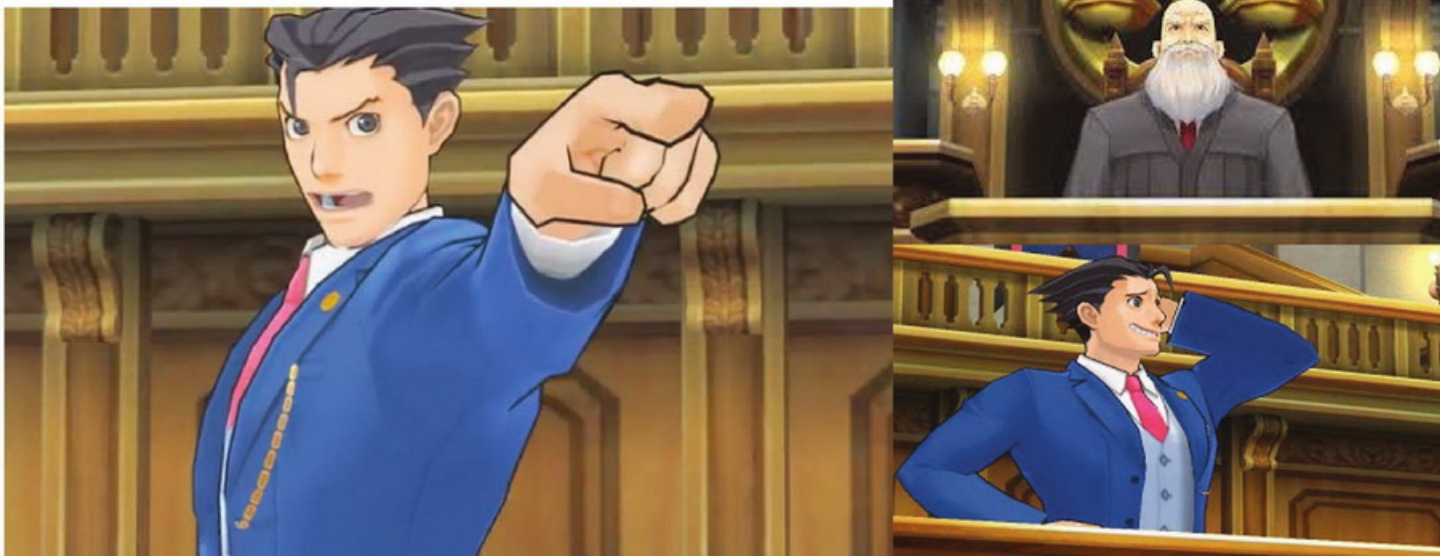
CONCEPT ■ Capcom cerca di compiacere i cacciatori di tutto il mondo creando ambientazioni più grandi aumentando il dinamismo di Monster Hunter 4!

Quando la caccia diventa ancora più impegnativa...

Nel mondo dei videogames, un po' come accaduto per Gears of War, si vedono spesso sequel che seguono la strada del "Più grande, più grosso e più cattivo", e nonostante si tratti di una pratica azzardata, per il rischio che si corre nel riciclo di alcune meccaniche, ci sono anche giochi a cui non serve altro che una positiva evoluzione per stupire ulteriormente i fan. Questo è proprio il caso di Monster Hunter, che si fregia di fondamenta fortissime capaci di attirare tutti i fan degli action/GdR. Proprio per questo motivo, il quarto capitolo della serie non sarà una rivoluzione in termini di gameplay, ma aggiungerà elementi atti a espandere massicciamente la libertà d'azione di cui il giocatore godrà, una volta in campo aperto. Parte tutto da un caravan mobile, che ora sostituirà il singolo villaggio a cui eravate abituati permettendo, invece, di visitarne numerosi durante l'avventura. In questo viaggio avrete modo di incontrare PNG con culture molto differenti, e Capcom garantisce che il numero di personaggi con cui interagire sarà il più grande di sempre. Una volta entrati in una missione di caccia, dovreste notare numerosi cambiamenti nel level design, fra cui una maggiore ampiezza delle ambientazioni, che ora fanno sì che il gioco somigli molto di più a un open world, a discapito della divisione in aree dei prequel. Questa decisione permette agli sviluppatori di elevare le mappe anche in senso verticale, introducendo una serie di meccaniche che ricordano il platforming classico. Salire sulle pareti di una montagna, combattendo, per poi dover saltare su numerose piattaforme di roccia, apre anche a chi preferisce un'esplorazione più accentuata e ardua. Un altro punto a favore del nuovo corso di Monster Hunter è la distruttibilità dei fondali, ora presente. I mostri, durante gli inseguimenti nella lande desolate, potranno letteralmente spaccare rocce e vegetazione semplicemente buttandocisi di peso, così da costringere il cacciatore a muoversi costantemente e a schivare con una celerità maggiore che in passato, presumibilmente aumentando il senso di pericolo che andremo a provare. Fortunatamente la telecamera usata per seguire il nostro personaggio sarà la stessa di Tri G, sicuramente valida se accostata alla libera 3D oramai data per scontata. Nell'insieme di novità troviamo anche meccaniche "esterne", ovvero affluite nel gioco grazie a altri prodotti Capcom. Parliamo della possibilità di arrampicarsi sui dorsi dei mostri più grandi, ovviamente acquisita da Dragon's Dogma, in modo da eseguire spettacolari colpi alla testa che metteranno la bestia al tappeto. Una vittoria soddisfacente, specialmente dopo che una creatura rara ci ha sorpreso con un'imboscata da panico. Monster Hunter 4, quindi, potrebbe avere il potenziale per galvanizzare la serie, portando in campo una base forte su cui verranno poggiati nuovi elementi dalle potenzialità interessanti. Se siete fan degli Action/GdR allora vi consigliamo di attendere con ansia più informazioni!

Giulio Pratola

"Monster Hunter non sarà una rivoluzione in termini di gameplay, ma aggiungerà elementi atti a espandere massicciamente la libertà d'azione"

Down: Il passaggio alla terza dimensione non sembra aver modificato più di tanto lo stile fumettoso tipico della serie.

Ace Attorney 5

CONCEPT A metà tra l'avventura grafica e il romanzo interattivo, la saga dell'avvocato dai capelli a punta è riuscita a rendere divertenti persino le lunghe udienze in tribunale!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **3DS**
Origine: Giappone
Developer: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Avventura
Uscita: TBA 2013
Giocatori: 1

Profilo Phoenix Wrigth

L'esordio di Phoenix Wright (conosciuto in patria come NaruhodĐ RyĐichi) avviene su GBA con il primo Ace Attorney. Da noi arriverà solo nell'era DS, insieme ai fortunati seguiti Justice for All e Trials and Tribulations. Esclusivo per DS è invece il quarto capitolo, Apollo Justice, in cui l'avvocato dai capelli gelatinati lascia il posto al giovane erede che dà il titolo al gioco. Da segnalare infine i due spin-off con protagonista Miles Edgeworth, procuratore nemico/amico di Wright.

Storia Phoenix Wright

Phoenix Wright: Ace Attorney
2001 (GBA, DS)

Ace Attorney: Justice for All
2002 (GBA, DS)

Ace Attorney: Trials and Tribulations
2004 (GBA, DS)

Apollo Justice: Ace Attorney
2007 (DS)

Obiezione accolta!

Se ce l'avessero detto una decina d'anni fa, nessuno avrebbe mai creduto che un lungo processo in tribunale potesse essere divertente (per buona pace degli spettatori di Forum). Poi è arrivato Phoenix Wright, giovane avvocato rampante dalla chioma appuntita, e tutto è cambiato: che aiutare la polizia nelle indagini potesse essere appassionante già lo sospettavamo, ma mai avremmo immaginato che persino il duello verbale al cospetto di un giudice incorruttibile potesse rivelarsi tanto avvincente. Il merito va a un cast di personaggi unico, tanto per simpatia (chiedere al detective Gumshoe) quanto per carisma (che dire di Miles Edgeworth?), a trame coinvolgenti e mai banali, a una deliziosa direzione artistica in stile anime e, non ultimo, a un sistema di gioco che ammicca all'avventura grafica in maniera fresca e intelligente. Tutti elementi che ritroviamo nel quinto capitolo della fortunata serie Capcom, per ora battezzato con un provvisorio Ace Attorney 5. Orfana del genio di Shu Takumi alla cabina di regia (dirottato sull'ambizioso Professor Layton vs. Ace Attorney), la serie ritrova in compenso il suo vero protagonista, quel Phoenix Wright che aveva lasciato il posto all'acerbo Apollo Justice nel precedente episodio e al procuratore Miles Edgeworth in occasione dei due spin-off del filone Investigations (il secondo rimasto confinato in terra nipponica). Nei panni dell'avvocato Wright tornerete a condurre le solite indagini alternandole alle ben note sedute in tribunale, in un copione che sembra ripercorrere fedelmente quello delle uscite passate (cosa che, per inciso, non è affatto un male). A cambiare sono alcuni elementi secondari, a cominciare dallo stile grafico adottato, un misto di 2D e 3D che, alla prima uscita, riesce a non far rimpiangere il già apprezzato stile 2D delle passate iterazioni. Il passaggio alla terza dimensione risulta particolarmente utile quando vi troverete a ispezionare oggetti con la possibilità di ruotarli e apprezzarli in tutta la loro "fisicità". A cambiare sono anche le interfacce dei menù, collocati sul touch screen in maniera ora più comoda e razionale. Ultima novità è costituita dal personaggio di Kizuki, la nuova assistente di Phoenix Wright, capace, a quanto sembra, di aiutare l'avvocato "carpendo" gli stati d'animo dei testimoni. Aspettiamo di saperne di più, ma per ora ci basta sapere che il gioco uscirà nel corso del prossimo anno, con una distribuzione sul territorio europeo già confermata. E fino ad allora, la seduta è sciolta.

Manuele Paoletti

Down: Il primo caso mostrato riguarda la provenienza di un misterioso ordigno esplosivo. A farne le spese è stato proprio l'edificio del tribunale!

Nonostante i personaggi siano disegnati a mano e ritratti con uno stile 2D, i modelli che li animano sono tridimensionali. Ecco perché si muoveranno in maniera naturale, sembrando molto più "vivi" che in passato.

I lavori sono ancora in corso, ma già possiamo farci un'idea di come il gioco apparirà una volta terminato. Non male!

Broken Sword: The Serpent's Curse

CONCEPT Il quinto capitolo della popolare avventura grafica in stile graphic novel segna il ritorno di George Stobbart e l'esordio di un nuovo antagonista.

Il revival dell'avventura grafica passa per Stobbart

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Android, iOS, Mac, PC
Origine: UK
Developer: Revolution Software
Publisher: Revolution Software
Genere: Avventura
Uscita: TBA 2013
Giocatori: 1

Profilo Revolution Software

Nati a Hull e trasferitisi successivamente nei più gradevoli dintorni di York, i Revolution Software figurano tra i team più esperti in materia di avventure grafiche. L'intero studio si regge sulla figura di Charles Cecil, il genio alla guida di ogni singolo progetto messo in piedi dal team. The Serpent's Curse è il lavoro più ambizioso degli ultimi dieci anni di storia del developer.

Storia Revolution Software

Broken Sword: The Angel Of Death
2006 (PC)

In Cold Blood
2001 (Multi)

Beneath A Steel Sky
1994 (Multi)

Lure Of The Temptress
1992 (Multi)

Fiore all'occhiello

La serie più famosa a cui il team ha lavorato è senza dubbio quella di Broken Sword, ma un posto speciale nei nostri cuori lo conserva il titolo cyberpunk Beneath A Steel Sky. Aspettiamo ancora un sequel!

È successo di nuovo: una grande serie del passato, un'avventura grafica per la precisione, torna in vita grazie a un Kickstarter, oltre che all'affetto nostalgico dei fan. Non che sia una brutta cosa, anzi: la serie di Broken Sword è un patrimonio che ogni giocatore dovrebbe portare nel proprio bagaglio culturale, e siamo più che felici nel constatarne il ritorno nelle vesti che più le calzano, vale a dire quelle di un'avventura grafica in 2D. Un dueddì che, se da una parte rappresenta un chiaro rimando ai primi capitoli della serie (con uno stile che ammicca al genere della graphic novel), dall'altra si reinventa grazie ai miracolosi benefici dell'alta definizione.

Cosa più importante, a occuparsi di questo The Serpent's Curse sono i ragazzi di Revolution Software, il team originale responsabile della serie sinora e che meglio di chiunque altro conosce i personaggi e le rispettive trame. Sono almeno tre anni che Charles Cecil, padre padrone di Revolution Software, sta concretamente buttando giù idee per questo quinto capitolo, ma è dagli anni Novanta che sogna un Broken Sword di questo tipo.

La flessione subita dalle avventura grafiche a partire dalla seconda metà degli anni '90 aveva fatto desistere il team dal tornare al genere che lo ha reso famoso. Il revival degli ultimi anni, però, ha contagiato anche Broken Sword, che con la director's cut uscita su Wii e DS e The Smoking Mirror per iOS si è riproposto al grande pubblico con un riscontro più che favorevole.

> "Nel nuovo Broken Sword parleremo dei segreti custoditi dagli gnostici, segreti che potrebbero minacciare l'intera Chiesa"
> CHARLES CECIL REVOLUTION SOFTWARE

Da lì le motivazioni (e i capitali) per investire in un nuovo progetto. Proprio dai fortunati remake dei primi due titoli si riparte con questo The Serpent's Curse: siamo di fronte a una classica avventura punta e clicca, che abbandona il 3D degli ultimi due capitoli (non riuscitissimi, a dire il vero) per riabbracciare un più consono 2D.

Gli sviluppatori assicurano in ogni caso la presenza di un ricco bagaglio di novità, a cominciare dalla componente "enigmistica". Senza sbottonarsi troppo, Cecil promette enigmi che "manipolano e combinano le conoscenze del giocatore, il quale dovrà mettere assieme tutti gli elementi a sua disposizione per giungere a conclusioni logiche che permettano di procedere nel gioco". Ancora una volta, la trama andrà a fondere il proprio tessuto con la realtà storica, con continui rimandi tra passato e presente. Centrale, stavolta, sarà la questione attorno all'eresia gnostica, diffusa durante i primi tre secoli del cristianesimo. Cecil, che trova il tutto estremamente affascinante, ne parla in questi termini: "Tutto partì con i discepoli di Gesù, divisisi tra ortodossi e gnostici.

Quest'ultimi, forti di alcuni insegnamenti che Gesù avrebbe lasciato loro segretamente, passarono presto alla brutale oppressione degli avversari. In seguito alla crociata albigese del 13° secolo, in cui il Papa e il re di Francia massacrarono migliaia di innocenti, e all'istituzione dell'ordine Domenicano, gli gnostici vennero completamente eliminati. Nel nuovo Broken Sword parleremo dei segreti custoditi dagli gnostici, segreti che potrebbero minacciare l'intera Chiesa.

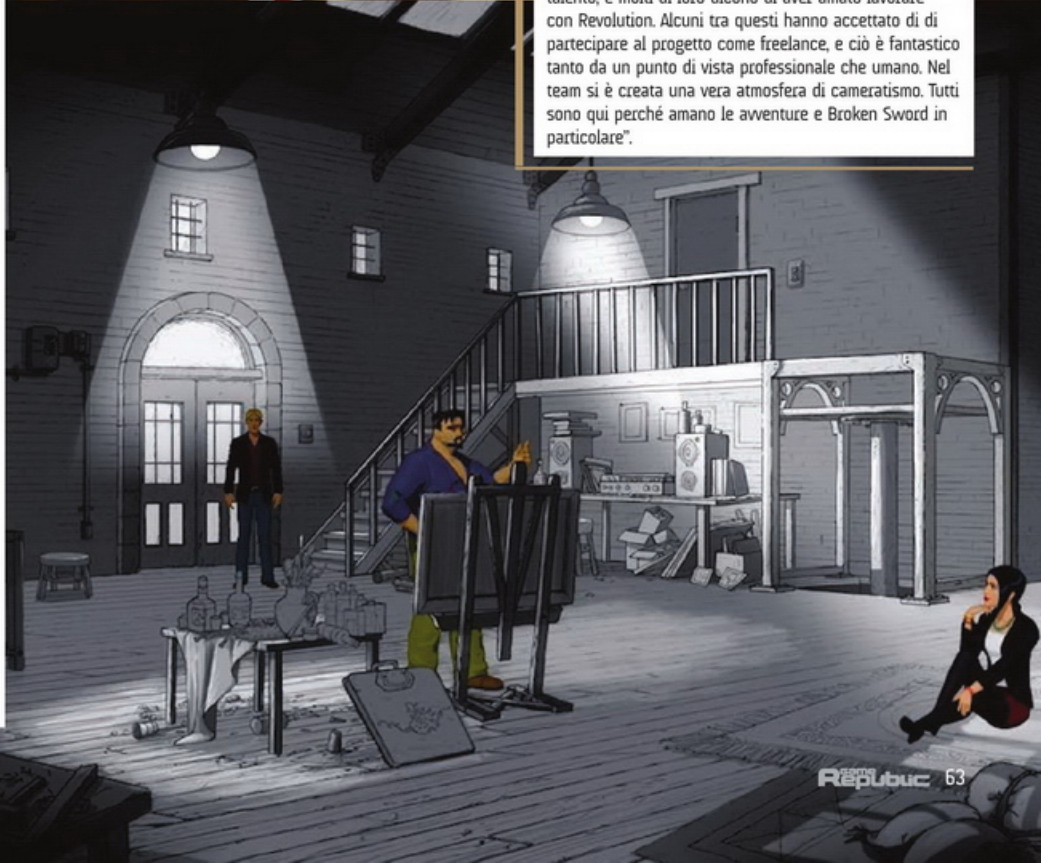
Esploreremo anche la figura di Lucifero così come vista dagli gnostici. Sono temi forti, legati all'evoluzione della religione nei secoli, cosa che li rende importanti e affascinanti". Nonostante di libri e film sui templari ce ne siano sempre stati, la serie di Broken Sword ha sempre fornito spunti narrativi stimolanti.

In molti dicono che Dan Brown, nella stesura de Il Codice Da Vinci, si sia ispirato proprio a Broken Sword per quanto riguarda storia, personaggi e setting. Viste le premesse, sembra proprio che il signor Brown possa riprendere la penna in mano, non prima di aver terminato The Serpent's Curse, ovviamente!

Manuele Paoletti

Per quanto il nuovo Broken Sword possa fare leva sulle moderne tecnologie, il tocco artistico della mano umana rimane fondamentale.

RIMETTIAMO INSIEME LA VECCHIA BANDA

PER THE SERPENT'S CURSE CECIL ha assoldato alcuni artisti nell'orbita Disney e DreamWorks, ma ha anche richiamato a sé alcuni dei vecchi membri di Revolution che hanno già lavorato sui vecchi capitoli della saga. "È stato fantastico lavorare con i vecchi amici" dice Cecil. "Nella nostra storia ne abbiamo avuta di gente di talento, e molti di loro dicono di aver amato lavorare con Revolution. Alcuni tra questi hanno accettato di di partecipare al progetto come freelance, e ciò è fantastico tanto da un punto di vista professionale che umano. Nel team si è creata una vera atmosfera di cameratismo. Tutti sono qui perché amano le avventure e Broken Sword in particolare".

Recensioni

LICENZA DI (NON) UCCIDERE

Scandalizzarsi di fronte alla violenza è una reazione da educande, o il giocatore dovrebbe cominciare a interrogarsi di fronte alle azioni che compie di fronte a uno schermo? È naturale, nonché assolutamente giusto, parteggiare per il videogioco e difendere a tutti i costi la sua libertà di essere cattivo, persino torbido nei contenuti che tratta. Ma in pochi si fermano a pensare se sia in effetti opportuno farlo in maniera così vuota e smodata. Se non per il buon senso, quanto meno in nome dell'arte. È impensabile, del resto, che alcun tipo di carattere o personalità sbocci da un contesto così arido e insopportabilmente monocorde. In questa discussione, Dishonored si pone come qualcosa di diverso. Lungi dall'essere un gioco perfetto, nel nuovo lavoro di Harvey Smith troviamo un'idea semplice, forse, ma in grado di fare la differenza. Uno degli aspetti più interessanti del gioco è proprio come, in base al numero di persone che uccidiamo, anche il mondo intorno a noi cambia, e in peggio. È probabilmente questo quello che manca nella maggior parte dei videogiochi: un senso alle nostre azioni, che vada al di là della semplice risoluzione della quest principale. Troppo spesso raggiungere un finale ha poco più valore che sbloccare un Achievement. Ma il coinvolgimento emotivo che otteniamo quando scorrono i credits di Dishonored è forte e d'impatto. Siamo stati liberi di fare quello che volevamo in questo mondo, certo, ma scendere a compromessi morali rimane sempre una nostra scelta. Scelta che, del resto, il gioco non ha mai incentivato a prescindere o, ancor peggio, ignorato. Insomma, il rispetto per la vita altrui è un valore in questa distopia, a noi scegliere se rispettarlo o meno. E a Smith il merito di essere, in questo 2012, l'unico ad averci fatto riflettere nel momento in cui premevamo quel grilletto.

Guglielmo De Gregori

70
Assassin's Creed III

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

La tabella dei critici

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	REVOLVER	MICHELE	MANUELE
XCOM: Enemy Unknown		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Assassin's Creed III	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★		★★★★	★★★★★
Dishonored	★★★★★	★★★★★		★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
FIFA 13	★★			★★★★★	★★★★★		★★★	
Fable: The Journey	★★★★★	★★★★	★	★★		★★		★★★
Pokémon B/N 2	★★★★★	★★★★				★★★★	★★★★	★★★★★
NBA 2K13	★★★★		★★★★	★★★★	★★★★★		★★★★	
WoW: Mists of Pandaria	★★★★	★★★★					★★★	
WRC 3			★★★★			★★★★	★★	★★★★
Inazuma Eleven Strikers						★★		★★★

PERFEZIONE EXTRATERRESTRE

XCOM: Enemy Unknown

31 dicembre 1994: negli USA, Microprose lancia sul mercato X-COM: UFO Defense. Si tratta di uno strategico a turni nel quale la Terra è minacciata da alieni ostili e il giocatore, nei panni del comandante supremo di un'organizzazione transnazionale paramilitare, deve salvare il pianeta spazzandoli via. L'opera, firmata Julian Gollop, si rivela molto semplicemente un capolavoro assoluto, un'autentica pietra miliare della storia dei videogiochi. Assoluta libertà, design impeccabile, trama coinvolgente, bilanciamento perfetto. Ricordo, ai tempi, la pubblicità che Microprose inserì su Computer Gaming World, rivista specializzata statunitense: era una doppia pagina che riproduceva la recensione del mese precedente della stessa rivista, nella quale il titolo aveva ottenuto il massimo dei voti. Come dire: la pubblicità non occorre. Comprai X-COM: UFO Defense americano d'istinto, senza pensarci neppure cinque minuti, e me ne innamorai perdutamente. Tutto era semplicemente geniale, così dannatamente azzeccato... era impossibile anche solo concepire il benché minimo miglioramento. Mi resi conto, dopo aver portato a termine la sfida, che quello era diventato il mio videogioco preferito, su qualsiasi piattaforma e di tutti i tempi. Passarono gli anni e cominciai a lavorare nel settore, eppure non cambiai mai idea. X-COM: UFO Defense restava (e resta) il mio titolo preferito di sempre: successivi playthrough confermavano le impressioni dell'epoca. Quel gioco resisteva al test of time come nessuno. La serie, invece, non ebbe un destino altrettanto lusinghiero. Dopo un interessante sequel, X-COM: Terror From the Deep (un more of the same che spostava l'attenzione dallo spazio siderale agli abissi oceanici), si perse in spin-off sempre più fiacchi e un vero sequel, Apocalypse, troppo strano e distante dai canoni del primo X-COM, confuso nel dilemma "turni versus real-time". Poi, il grande buio. Quando 2K Games annunciò un nuovo titolo, con conseguente recupero del brand, fui dilaniato da due sentimenti contrastanti: l'eccitazione per il ritorno di X-COM e la paura di una cocente delusione. Purtroppo, prevalse la seconda sensazione: XCOM (sì, il trattino è andato perso) sviluppato da 2K Marin era un insensato FPS ambientato negli Anni '50, incredibilmente distante da tutto ciò che X-COM, quello vero, aveva rappresentato. Odiai quel gioco a morte, né mi piacque nelle varie

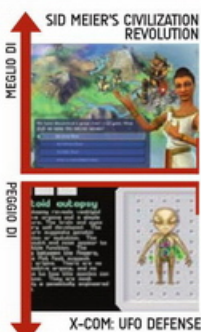
DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K GAMES
DEVELOPER: FIRAXIS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

PEGGIO DI

X-COM: UFO DEFENSE

FAQs

È PRESENTE IL FAMOSO ATTACCO ALLA BASE XCOM?
No, è stato tolto. Gli sviluppatori hanno a lungo pensato di inserirlo, ma alla fine hanno optato per eliminarlo. Siccome il giocatore ha una sola base e l'attacco sarebbe avvenuto verso la fine del gioco, la missione non avrebbe consentito fallimenti...

SI PUÒ PERSONALIZZARE LA BASE?
Certamente, con grande cura per i dettagli. Dovrete scavare nella roccia e poi costruire le strutture rese disponibili dalla ricerca. Per passare a un livello di profondità maggiore, occorrerà edificare un ascensore. Inoltre ogni struttura consumerà energia, quindi dovrete produrne a sufficienza.

C'È QUALCHE "CHICCA" PER GLI APPASSIONATI DELL'ORIGINALE?
Diverse. Una su tutte? Verso la fine del gioco dovrete costruire una struttura speciale (non vi diremo cos'è o perché) chiamata "Camera di Gollop", come il designer creatore del primo gioco.

Up: Le granate si scagliano in modalità "mira libera". Cercate di colpire più alieni insieme, inoltre fate attenzione a non ferire i compagni e... a tener conto degli oggetti che esplodono!

presentazioni e fiere... come non apprezzai mai le idee degli sviluppatori quando ebbi modo di intervistarli. La mia fu una fosca previsione: questo gioco non ce la farà. Colsi nel segno. Mentre quello sciagurato XCOM vagava tra la cancellazione e il ripensamento totale (forse muterà in un più umile e onesto third person shooter destinato al digital delivery), 2K Games svelò tuttavia il suo asso nella manica: XCOM: Enemy Unknown, il vero reboot della serie, uno strategico/tattico a turni fedele all'universo di X-COM (Enemy Unknown era parte del titolo della versione europea del primo gioco, che da noi era chiamato UFO e non X-COM) e, soprattutto, sviluppato da Firaxis, il team di Mr. Sid "Civilization" Meier, il Dio degli strategici.

Dopo cinque anni di sviluppo, molti dei quali trascorsi sotto assoluta segretezza, il nuovo XCOM: Enemy Unknown è pronto, e io sono qui, dopo aver completato il gioco e averlo sviscerato in ogni sua parte, a darvi la notizia che tutti voi stavate aspettando. Che il miracolo è stato compiuto: XCOM è tornato ed è bello come 18 anni fa, attualizzato ma fedele a se stesso, un capolavoro assoluto e una pietra miliare nella storia degli strategici e dei videogiochi tout court. Dopo una schermata dei titoli vibrante e ispirata che in un attimo sa dimostrare come il team abbia saputo assimilare, omaggiare e interpretare correttamente lo spirito di Julian Gollop, e dopo una opening sequence che altro non è se non un fenomenale tributo a quella del titolo originale, ci troviamo catapultati in un tutorial dedicato allo scontro tattico sul campo, prima grande differenza rispetto al vecchio X-COM "classe '94", che iniziava con l'interfaccia strategica, facendoci scegliere dove posizionare la nostra prima base. A beneficio di chi non conosce questo classico, il gioco (il vecchio come il nuovo) è infatti composto da due macro sezioni altrettanto importanti: quella strategico-gestionale e quella tattica. Nella prima, vi muovete tra vari menu grafici per controllare la XCOM come organizzazione: reclutamenti, ricerca, produzione e acquisti, accesso al planisfero per monitorare le attività aliene, decisione di intervento militare. Nella seconda, invece, sarete sul campo di battaglia, con i vostri soldati equipaggiati e schierati, pronti a sfidare gli xenomorfi in una serie di missioni tattiche a turni... un'autentica partita a scacchi dove ogni mossa può significare un errore fatale o, viceversa, un clamoroso punto di svolta. Ebbene, nel nuovo XCOM: Enemy Unknown non c'è possibilità di posizionare esattamente la propria base sul globo, ma solo di scegliere il continente di appartenenza, come anche non si potranno creare successive basi, ma solo lanciare in orbita satelliti per coprire più possibile la Terra e dislocare intercettori per inseguire e abbattere oggetti volanti non identificati dalle intenzioni ostili. Si parte quindi, a buon diritto, dalla fase nella quale spenderete il maggior numero di ore e che più vi farà entusiasmare: quella tattica operativa. Qui, da subito, si capisce il valore immenso del gioco Firaxis. Neanche per un attimo, giocando con PS3 o Xbox 360, sentirete la mancanza di mouse e tastiera. Siamo al cospetto del migliore strategico per console mai uscito, l'unico dove i controlli sono impeccabili, semplicemente eccezionali. Durante il vostro turno, muovete i soldati che compongono il gruppo, uno a uno (inizialmente sono quattro, ma arriverete ad avere una squadra di sei): con i dorsali scorrete tra un soldato e l'altro e tra modalità movimento e combattimento. Con pochi tasti potrete accedere in un attimo a tutto: tenere i soldati in guardia per avere fuoco di opportunità contro il nemico, scorrere tra i diversi bersagli e tra le armi, usare le abilità speciali. Mentre con lo stick sinistro sposterete liberamente la visuale sul campo di battaglia, con il destro muoverete il puntatore che determina il luogo ove vorrete condurre il vostro soldato. Il puntatore è sempre legato al personaggio, così che possiate vedere il tracciato del percorso che il militare attraverserà una volta impartito l'ordine. In ogni momento vedrete segnato il confine di area percorribile potendo

"XCOM: ENEMY UNKNOWN È ALLO STESSO TEMPO IL REMAKE PIÙ FEDELE E RISPETTOSO IMMAGINABILE MA ANCHE UN GIOCO DEL 2012 CON TUTTI I CRISMI"

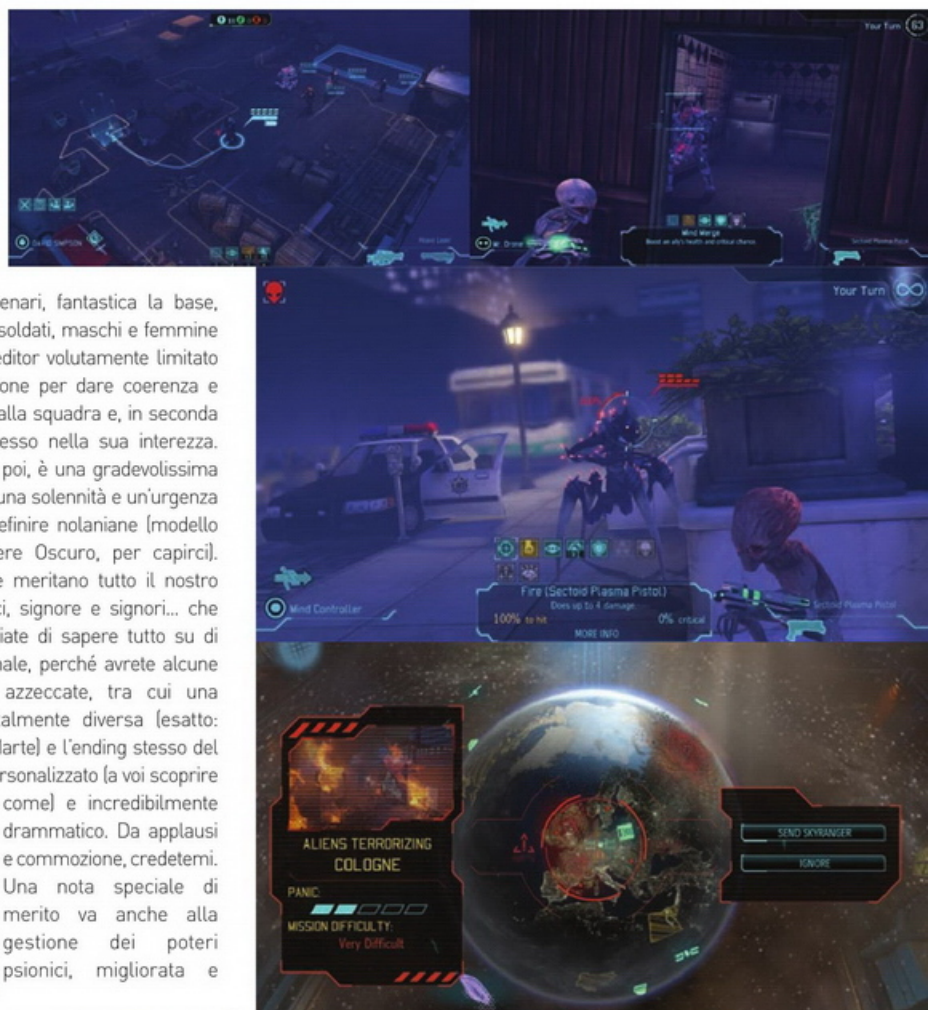
poi sparare, eseguire un'azione o mettervi in guardia e quello, più ampio, dell'area che potrete raggiungere in scatto rinunciando a fare poi alcunché. Icone a forma di scudo mostrano inoltre se il terreno scelto vi offre o meno copertura dal fuoco nemico, parziale o totale. Mentre il puntatore scivola fluido sui tratti meno utili e sensibili della mappa, tende naturalmente a poggiarsi su quelli più utili, verso i quali di norma tendereste a spostarvi: un meccanismo, questo, che rende il controllo del gioco comodo, naturale e spontaneo.

Mossi tutti i vostri personaggi, è il turno degli alieni. La tensione, durante il loro movimento, è veramente palpabile, e vi troverete a trattenere il fiato nel sentire rumori sospetti o, peggio, mentre un Sectoide, uno Smilzo o, molto peggio, un Etereo sta scagliando il suo attacco contro un vostro soldato. Il nuovo gioco, peraltro, ha spettacolarizzato l'azione con sequenze drammatiche e dinamiche, che danno ritmo e presenza registica a XCOM: Enemy Unknown. La personalizzazione della squadra, poi fa il resto: modificate le vostre reclute e date loro i nomi di amici, partner, colleghi e parenti, come ho fatto io con ragazze e ragazzi della redazione. Tutto assumerà un senso diverso e vi assicuro che, quando il vostro migliore amico diventato colonnello (il massimo grado nell'XCOM) sarà abbattuto, vivrete un momento drammatico così intenso da non avere paragoni. Ricaricare o procedere? Qui si scontrano filosofie diverse, ma tutto resta nelle vostre mani. Il gioco, tra l'altro, sa essere molto impegnativo: non solo avete quattro livelli di difficoltà, ma potrete decidere di usare la modalità hardcore, dove ogni azione è automaticamente registrata dal gioco. Tutto, in caso, è permanente, né si può tornare indietro. Il gioco offre una campagna da oltre 40 ore (si può giocare molto di più, ovviamente), ma il suo fascino è tale che giocare ancora e di più non è un optional: è un dato di fatto. Come se non bastasse, inoltre, c'è il multiplayer, in rete locale o online. Umani contro alieni. Devo aggiungere altro? A livello audiovisivo, il gioco è eccellente. La tecnologia dell'Unreal Engine, nelle mani di artisti capaci di catturare il gusto estetico del primo X-COM, fa egregiamente il suo lavoro.

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

CI SAREBBE PIACIUTO AVERE LA POSSIBILITÀ DI DIREZIONARE I NOSTRI COLPI LIBERAMENTE SU PORZIONI SPECIFICHE DI SCENARIO (CHE È COMUNQUE DISTRUTTIBILE, BENINTESO), NON LIMITANDO CIÒ AI MISSILI E ALLE GRANATE. NELL'ORIGINALE SI RIUSCIVANO A ELABORARE TATTICHE DI SCONTRO ANCOR PIÙ VARIE E COMPLESSE.

Belli e nitidi gli scenari, fantastica la base, ottimo il design dei soldati, maschi e femmine che siano, con un editor volutamente limitato nella personalizzazione per dare coerenza e uniformità stilistica alla squadra e, in seconda battuta, al gioco stesso nella sua interezza. La colonna sonora, poi, è una gradevolissima sorpresa: possiede una solennità e un'urgenza che non stento a definire nolaniane (modello Inception o Cavaliere Oscuro, per capirci). Infine gli alieni, che meritano tutto il nostro rispetto. Che nemici, signore e signori... che nemici! E non crediate di sapere tutto su di loro dal gioco originale, perché avrete alcune sorprese davvero azzeccate, tra cui una missione finale totalmente diversa (esatto: niente Cydonia su Marte) e l'ending stesso del gioco, totalmente personalizzato (a voi scoprire come) e incredibilmente drammatico. Da applausi e commozione, credetemi. Una nota speciale di merito va anche alla gestione dei poteri psionici, migliorata e

Left: Non manca il multiplayer umani-alieni, sia in rete locale che online. Inutile dire che queste modalità aggiungono molto spessore al titolo per chi ama andare oltre il single player.

Up: Mentre i Muton sulla sinistra sono bestioni corazzati molto pericolosi, le Crisalidi (a destra) sembrerebbero meno insidiose. Occhio, però: i civili da loro uccisi si rialzeranno in stile zombi e vi attaccheranno!

potenziata rispetto al passato. Ora i vostri soldati dotati del "Dono" avranno una vera e propria mini carriera da affiancare a quella militare, ripartita nel nuovo gioco in quattro classi: Assaltatore, Cecchino, Pesante e Supporto. Concludendo, c'è un punto fondamentale che deve essere correttamente compreso. Che XCOM: Enemy Unknown è allo stesso tempo il remake più fedele e rispettoso immaginabile ma anche un gioco del 2012 con tutti i crismi, e non un'operazione nostalgica per vecchi sentimentali dell'originale. Se rinuncia a certi gradi estremi di libertà che il primo X-COM: UFO Defense consentiva, lo fa per essere coerente a uno scenario contemporaneo del gaming che è profondamente mutato. Lo fa bene, però, compensando sempre e abbondantemente a tutte le rinunce. Con accessibilità, immediatezza, spettacolarizzazione e un livello di profondità e libertà di azione che restano ad ogni modo stellari. XCOM: Enemy Unknown è un capolavoro assoluto di ineguagliabile valore, un manifesto concettuale di ogni strategico e tattico e un monumento alla perfezione del game design. Farsi scappare quest'opera sarebbe un errore imperdonabile per qualunque videogiocatore degno di questo nome. La Terra ha bisogno di voi. Correte ad arruolarvi.

Marco Accordi Rickards

VOTO 10/10
UN SOGNO A OCCHI APERTI CHE SI È REALIZZATO

Up: Equipaggiate almeno un soldato con uno storditore e cercate di catturare vivi i nuovi esemplari alieni che troverete: sono preziosi da interrogare e la vostra responsabile ricerca sarà molto soddisfatta.

ATTREZZATISSIMI

La ricerca sbloccherà molti oggetti da costruire nella vostra officina. Armamenti a parte, sono molto importanti i kit medici per curare le ferite e stabilizzare i soldati moribondi, gli scope per potenziare la mira e le varie armature, tra cui le più spettacolari sono quella psionica, la Ghost per diventare semi invisibili e la Archangel per librarsi in volo.

L'ASSASSIN'S CREED CHE NON TI ASPETTI

Assassin's Creed III

Più che quella americana, Assassin's Creed 3 mette in scena la rivoluzione di un franchise imponente e distintivo per questa intera e longeva generazione dell'intrattenimento elettronico. Sì, perché dopo quattro iterazioni fagocitate nel giro di sole cinque primavere, è finalmente tempo di reinventarsi per l'action adventure "storico" di Ubisoft. Cambiare, nella vita e nel "gioco", non è per tutti. E per cambiare la prima cosa che serve, ciò che si rivela davvero indispensabile, è il coraggio. Coraggio per abbracciare nuove soluzioni. Coraggio per modificare in profondità anche gli stilemi più radicati e consolidati. Coraggio per aggiungere elementi a prima vista quasi inopportuni. Proprio come nella vita, anche nel gioco bisogna quindi saper correre rischi se si vuole tastare con mano "qualcosa di memorabile". Questo il titolo (che coincidenza!) di uno dei ricordi per un Connor in piena adolescenza, che prenderà maggiormente le distanze da quanto Assassin's Creed abbia impresso a fuoco nell'immaginario collettivo del videogioco moderno. E sebbene voglia preservare "il piacere di tale stupore", senza entrare nei dettagli, non posso esimermi dall'analizzare la vibrante componente narrativa di questo quinto capitolo della saga. Anche perché l'espediente utilizzato dell'antefatto stesso, che v'impegnerà per oltre tre ore di gioco, si rivela vibrante e viscerale, segnando un magico precedente nella storia del videogioco. Vivere la genesi del terzo antenato di Desmond Miles non sarà un eufemismo, con un canovaccio settecentesco a base di spezie templari e condimenti assassini che ci mette prima nei panni del padre di Connor, poi in quelli della sua prole nel bel mezzo di una selvaggia infanzia e, solo dopo un lungo addestramento, ci lascerà infilare la candida veste bianca dell'assassino. Uno stupore genuino vi rapirà durante ognuna di

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3, PC, WII U
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: UBISOFT MONTREAL
DEVELOPER: UBISOFT
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Right: Quando comincerete il gioco a sorpresa nei panni di Haytan, avrete un deja-vù da Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Una sorpresa del calibro di Raiden non è facile, eppure...

FAQS

COME SI SVOLGONO I COMBATTIMENTI?
Le armi da fuoco saranno numerose ma spesso d'impiccio, dati i loro lenti (ma realistici) tempi di caricamento, e per la maggior parte del tempo si combatterà con tomahawk, lame celate e baionette. Sarà sempre possibile fare delle uccisioni in seguenza, ma tutto sarà molto più complicato e meno automatico che in passato. Per fortuna!

COME SONO I COMBATTIMENTI SULLE NAVI?
Sono il punto piatto forte del menu, insieme ai combattimenti all'arma bianca e alla forte struttura narrativa che sorregge il tutto. Una volta al timone della nave, potremo impartire ordini ai nostri uomini, come spiegare le vele o rallentare, così come comandare un assalto a suon di cannonate.

MA GLI ADEPTI, GLI OGGETTI DA RACCOGLIERE E COSE DEL GENERE?
Ovviamente, non mancheranno le gilde degli assassini, l'economia da gestire questa volta attraverso la nostra dimora (con il consueto libro potremo ordinare legname e rivendere materiali di tutti i tipi), le pelli degli animali (andando a caccia) e il reclutamento degli assassini sotto il nostro comando. Altrimenti, poteva anche non chiamarsi più Assassin's Creed.

""UN CALDERONE DI NUOVE IDEE CHE SI PLASMA ALLA PERFEZIONE CON IL CANONICO SISTEMA DI CONTROLLO DELLA SAGA"

Down: Indubbiamente, la versione PC soffrirà di meno l'anziana età dell'engine del gioco, grazie a delle texture meno slavate ed effetti particellari aggiuntivi.

BELO COME

ASSASSIN'S CREED (SAGA)

PEGGIO DI

RED DEAD REDEMPTION

Up: Negli ambienti chiusi e nei filmati, l'Anvilnext di Ubisoft vanta una pulizia grafica impressionante, soffrendo di un eccessivo aliasing e texture in low-res durante le sezioni cittadine.

queste drammatiche (ed epiche) fasi della vita del nostro avatar, sorprendendoci con meccaniche di gioco ora investigative, ora stealth, ora adventure. Un calderone di nuove idee che si plasma alla perfezione con il canonico sistema di controllo della saga, enfatizzato da un comparto animazioni fluido come non mai per questa intera generazione e che crea empatica sinergia tra il giocatore e l'alterego digitale. Sentirete il peso degli anni insieme a Connor, così come l'avanzare di una guerra civile camuffata da "Rivoluzione". Dal teatro di Covent Garden a Londra, elegante scenario pregno d'atmosfera per la nostra prima uccisione nei panni di Haytan (padre di Connor) fino al viaggio in nave verso Boston e la più memorabile delle tempeste che il videogioco ricordi, ogni istante in Assassin's Creed 3 profuma d'inebriante primizia. E anche se una volta sbarcati nella legnosa capitale del Massachusetts ritroveremo banditori da corrompere, manifesti da strappare, salti della fede, carretti di paglia e "sincronizzazioni", l'essenza di questa nuova iterazione della saga dell'assassino riesce a non inciampare mai del tutto nella ripetitività del primo capitolo, o nell'eccessiva schematicità dei suoi successori. La componente narrativa avrà la meglio su tutto il resto, tangibile prova dell'attenzione riposta da Ubisoft Montreal nel rivolgersi a un'utenza adulta e cresciuta col videogioco, in cerca di un medium interattivo che vanti la stessa profondità di un buon libro o di un film a noi particolarmente caro. Vedere poi lo stesso Desmond non più rilegato al ruolo grottesco di hub umano delle nostre peripezie a suon di parkour e lame celate, lontano anni luce dal manichino snodabile su schermo tra un caricamento e l'altro a cui ci eravamo quasi abituati, è pura e semplice liberazione per chi vi scrive. Il suo ruolo è ovviamente quello dell'allievo che ha superato il maestro, ma tralasceremo coscienziosamente questo aspetto per non cadere nel più imbarazzante degli spoiler. Finalmente, la singolar tenzone vanterà qualche timida inclinazione alla rissa di paese, e anche nel consueto "uno contro uno" la reattività del videogiocatore avrà tutt'altro peso. Insabbiate le discutibili easykill di Ezio e Altair, Connor e suo padre dovranno partecipare attivamente al bignami del "blocca-e-colpisci". In breve, parando gli attacchi attiveremo una sorta di bullet-time che ci consentirà di disarmare, uccidere, lanciare o utilizzare con fantasia il malcapitato (per esempio come scudo umano per ripararci dai colpi delle baionette). Ogni spettacolare animazione ci regalerà l'innegabile soddisfazione di una nostra paternità, anche nelle sparatorie. Idem con contorno d'insalata per le battaglie navali: proprio come intuì Nintendo EAD nel 1996 con Wave Race, la dinamica e fluttuante fisica dell'acqua è ciò che può rendere un'esperienza basata su di essa una pietra miliare o un totale fallimento. E le sezioni sulle navi valgono da sole il prezzo intero del biglietto. Ma l'Anvilnext (il nuovo engine grafico) non stupisce solo davanti a un muro d'acqua di dieci metri illuminato minacciosamente nella notte tra lo scrosciare di tuoni e fulmini. L'estate, l'inverno, le praterie e i boschi penetrati da rigogliosi ruscelli, è tutto talmente vivo che quasi ci si aspetterebbe anche capace di emanare odori e stimoli olfattivi. Assassin's Creed 3 non è soltanto il più bello da vedere, il più esteso e il più ricco dell'intera saga: ci troviamo di fronte al culmine creativo di questo brand, che rischia di schiudersi davanti agli occhi dei più scettici come un vaso di Pandora. Ubisoft l'ha fatto davvero, ragazzi. Lunga vita all'assassino.

Valerio "Revolver" Pastore

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

COCKTAIL: In balia delle onde, annebbiati dalla più scura delle notti, ordiniamo ai nostri uomini di far fuoco proprio mentre arrivano i colpi nemici a poppa, gettando fiamme e morte intorno a noi. Urliamo di spiegare le vele ed estraiamo di scatto la nostra lama celata...

ALTI E BASSI

Nonostante ricco di pregi, AC3 non è certo esente da difetti. Dagli evidenti downgrade visivi nelle zone più ampie a qualche imprecisione che quasi strizza l'occhio a Skyrim, fino agli inevitabili momenti di debolezza dove s'immolerà sull'altare del free-roaming classico; pieno di ridondanti obiettivi secondari e missioni di poco peso. Per fortuna, sul piatto opposto della bilancia troviamo ben più carne a fuoco, che consentirà di chiudere un occhio sulle sue pecche senza troppi sforzi.

VOTO 9/10

A OCCHI CHIUSI, IL MIGLIOR ASSASSIN'S CREED

QUANDO BIOSHOCK INCONTRA DUMAS

Dishonored

Un titolo pesante, Dishonored. Abituati a interpretare la parte dell'eroe senza macchia e senza paura (e senza cervello), anche soltanto il nome del nuovo gioco di Harvey Smith faceva già sperare in qualcosa di diverso dal solito. A dire il vero, i primi momenti di Dishonored hanno poco dell'originalità di quello che è probabilmente l'unico game designer mainstream ad aver fatto critica sociale in un videogioco mainstream (ricordate Blacksite: Area 51?). Dishonored è in prima battuta il bignami di tutto quello che è andato di moda negli ultimi anni. Abbiamo lo steampunk, i poteri alla BioShock, lo skill tree alla Deus Ex: Human Revolution. Diamine, ci sono persino gli zombi. Eppure, diventa presto chiaro che, sotto la maschera, Dishonored nasconde un'anima possente, che poco ha a che fare con la filosofia del gioco for dummies, incanalato su binari talmente stretti da far sembrare superflua la presenza di un pad in mano. Dishonored ci riporta invece al passato dorato delle avventure alla Thief, dove a contare non era soltanto la potenza di fuoco, ma anche e soprattutto la testa. Ma, allo stesso tempo, possiamo anche decidere di dimenticare del tutto di essere un arguto assassino e semplicemente dare sfogo alle nostre manie distruttive. Ed è proprio questo il punto: possiamo scegliere. Dishonored è strutturato in una serie di missioni, a cui si accede partendo da un hub principale. Il level design prevede che ognuna di esse possa essere approcciata in maniera completamente diversa, a seconda delle proprie inclinazioni. Il passo del gioco è inevitabilmente legato a doppio filo con le scelte che effettuerete nella scheda dei Poteri, che a loro volta possono essere sbloccati raccogliendo le Rune, ben nascoste all'interno dei livelli. I Poteri sono molto diversificati tra di loro e, all'atto pratico, decreteranno che tipo di guerriero volete essere. Il gioco è ben bilanciato nell'offrire a basso prezzo abilità legate al combattimento, che vi permetteranno di proseguire senza problemi nell'avventura principale, ma c'è ampio margine anche per i maniaci del completismo. Potrete infatti decidere di adottare abilità esplorative più sottili, come la possibilità di possedere piccoli animali ed esseri umani, e andare così a infilarvi in tutti i più reconditi anfratti dei livelli. Livelli che, a loro volta, si espandono non soltanto orizzontalmente, ma soprattutto in verticale e in profondità, e contengono al loro interno tutta una serie di ramificazioni e strade alternative per arrivare alla meta finale. Il gioco è bilanciato in modo tale che ottenere tutti i potenziamenti è molto difficile, per cui diventare i power player della situazione è un'opzione che difficilmente potete considerare. Il bello, però, è come i poteri si possono combinare tra di loro: chi scrive ha particolarmente apprezzato Traslazione, sorta di teletrasporto che, unito alla possibilità di rallentare il tempo, diventa praticamente la chiave per muoversi da un punto all'altro della mappa senza essere neanche visti dai nemici. Ma, volendo, si sarebbe anche potuta unire una delle due a un attacco corpo a corpo, e trasformarsi così in un letale e imprendibile assassino. Queste sono soltanto alcune delle combinazioni che è possibile ottenere in Dishonored, che molto saggiamente richiede al giocatore di specializzarsi per diventare davvero letale (le Rune sono presenti difatti in quantità molto limitata), arginando così la possibilità di ottenere tutti i poteri e "rompere il gioco". Narrativamente parlando, a Dishonored piace vincere facile, muovendosi su linee molto simili a quelle di BioShock. Le ambientazioni retrò, si sa, non hanno difficoltà a fare breccia nel cuore di noi giocatori, anche se la distopia steampunk (o forse dovremmo dire oilpunk, essendo l'economia basata sull'olio di balena) di Arkane Studios ha una marcia in più nel suo dipingere un mondo cupo e deprimente che, oseremmo dire, presenta non poche

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: ARKANE STUDIOS
PUBLISHER: BETHESDA SOFTWORKS
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

PEGGIO DI

DEUS EX

FAQs

COME SI SVOLGONO I COMBATTIMENTI?
Anche il combat system può vantare un ampio grado di libertà. Si può scegliere di combattere con l'arma bianca, un campo in cui conterà molto il tempismo e l'abilità nel parare i colpi dell'avversario. Ma è possibile anche usare una pistola, una balestra, con dardi soporiferi e non, trappole, granate, etc.

ESISTONO POTENZIAMENTI ANCHE PER LE ARMI?
Potevano forse mancare? All'interno di Hound Pits, il settore della città che funge da hub centrale, potrete parlare con l'inventore Piero, che vi fornirà i soliti upgrade del caso, come maggiore quantità di munizioni, armi più precise e naturalmente potrà aiutarvi a costruire nuovi modelli se gli porterete i progetti.

PERCHÉ È MEGLIO DI DEUS EX: HUMAN REVOLUTION?
Innanzitutto perché non ci sono quelle terribili battaglie con i boss. Se servissero altre motivazioni, Dishonored ha un level design di gran lunga migliore, più ricco ma anche più coerente, che non si perde mai nella facile quanto banale soluzione di infilare corridoi zeppi di nemici qua e là.

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

CANAGLIA: Un bordello dalle pareti lascivamente tinte di rosso. Due politici corrotti il nostro bersaglio. Spalanchiamo la porta proprio sul più bello e apriamo il fuoco, davanti agli occhi terrorizzati di una cortigiana. Giustizia è fatta.

Up: Se avete sempre sognato muovervi nei bassifondi della Londra vittoriana, e muovervi in un mondo dove tutto è alimentato dall'olio di balena, Dishonored è il gioco che fa per voi.

Down: Il gioco riserva dei momenti di insolita crudezza, a volte persino disturbante e, per dirla tutta, un po' inopportuna. Teste che saltano, arti mozzati... Corvo, sei davvero un villano.

MOLLA L'OSSO

Oltre alle Rune, all'interno dei livelli sono nascosti anche numerosi Amuleti d'Osso, che possono essere equipaggiati in quantità limitata. Questi forniscono delle skill passive in grado di aiutarvi nel gioco. Si fa dalla completa inutilità, fino ad Amuleti davvero capaci di fare la differenza, ad esempio ricaricando il Mana più velocemente o aumentando la possibilità di trovare munizioni. Per trovare tanto gli Amuleti che le Rune, dovrete equipaggiare un apposito cuore che pulserà tanto più sarete vicino all'agognato oggetto della vostra ricerca.

"ARKANE STUDIOS HA UNA MARCIA IN PIÙ NEL SUO DIPINGERE UN MONDO CUPO E DEPRIMENTE CHE, OSEREMMO DIRE, PRESENTA NON POCHE INQUIETANTI RISONANZE CON IL NOSTRO"

inquietanti risonanze con il nostro. Dunwall, città caduta vittima di una terribile peste, è una città dominata dagli intrighi di corte, dai teocrati dissoluti e dai politici corrotti, che opprimono la povera gente adottando come scusa la loro sicurezza. Come capolavori del passato quale Thief, quello di Dishonored è un immaginario di grande fascino. Peccato, però, che allo stesso tempo sia proprio questa sensibilità un po' vecchia scuola a impedirci di saperne di più. C'è fascino da vendere nella mitologia del gioco e momenti di grande impatto come le apparizioni dell'Esterno, entità ambigua e amorale di un'altra dimensione il cui mistero fungerà da potente traino dell'avventura. Insomma, la carne al fuoco è tanta, ma proprio per questo ci chiediamo se esiste ancora qualcuno nel 2012 disposto ad andarsi a leggere i documenti sparsi per i livelli per saperne di più. Siamo sicuri che qualcuno c'è, ma non siamo certo noi, che invece non avremmo disdegnato qualche cutscene in più o ancor meglio la possibilità di conoscere Dunwall anche quando non necessariamente impegnati nell'azione. Al di là di tutto, Dishonored è un gioco sincero, free roaming "a metà" ma molto più credibile di tanti che si spacciano tali, e noi non possiamo che premiare chi ha ancora il coraggio di farci giocare per davvero.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8/10

LA VECCHIA SCUOLA HA ANCORA TANTO DA INSEGNARE

Up: Dimenticati gli scontri uno contro uno di FIFA 12, questo nuovo capitolo della serie introduce una serie di sfide abilità a punteggio, progressivamente più complesse, da eseguire negli intermezzi di caricamento.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, 360, PC, WII
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DEVELOPER: EA CANADA
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

FIFA 12, VERSIONE 1.5

FIFA 13

In Italia funziona così. Più o meno per tutti. Con le croste sulle ginocchia ci nasci o quasi, e quel dolore che solo il brecciolino ti sa provocare impari a conoscerlo quando ai piedi hai ancora le scarpe a strappo. Poi arrivano la scuola calcio, i campi con la terra che ti riempie le narici e ti secca la gola, le docce coi compagni esibizionisti e papà che urla squisiti improperi a un tizio che corre cercando di non toccare la palla. Alla fine cresci, e ti chiedi cosa sarebbe successo se solo fossi stato un atleta migliore o se avessi preferito l'algebra al torello. Ma il calcio ce l'hai già dentro, "lì nel mezzo" come direbbe qualcuno. Così, spontaneamente, continuerai a portarlo con te, all'appuntamento settimanale col calcetto tra scapoli e ammogliati, nelle serate di fantacalcio coi colleghi di lavoro, la domenica mattina al centro scommesse e allo stadio con tuo figlio e la sua sciarpa così ridicolmente grande. Sì, il calcio a noi piace. Ciononostante, continuiamo a parlare a turni alterni di quello che i canadesi e i giapponesi continuano a simulare. E i canadesi e i giapponesi, beh, devo ancora vederli scastrare un Super Santos da sotto una marmitta. Ma l'industria va così e tutti sembrano esserne contenti. Ai nordamericani quest'anno il pallone piace farlo viaggiare così veloce da far girare la testa, mosso da ventidue imprevedibili Robbie Fowler sotto effetto di sostanze stupefacenti. Ma si chiama intrattenimento, e forse il fatto che il brand tiri come il miele è sintomo di un'attrazione esotica, indice che il calcio nostrano sia piuttosto noioso, lento e prevedibile, poco spettacolare in tutti quei lunghi novanta minuti. E, dunque, cos'è FIFA 13? A essere sintetici potremmo definirlo un Impact Engine 2.0, con meno effusioni e meno giocatori incastrati per terra. Ma anche un bel menù tirato a lucido e bello da vedere. È un'intelligenza artificiale verosimile che compensa l'impossibilità di gestire i giocatori senza palla ed è un sacco di schemi su punizione che

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

DINAMISMO: Tra il rinnovato Ultimate Team con le sue personali divisioni testa a testa, le stagioni Pro Club e l'EAS Football Club Match Day, possiamo dire che la longevità di FIFA 13 sarebbe pressappoco infinita.

"EA SEMBRA AVER VOLUTAMENTE LASCIATO LA PROSSIMA MOSSA A KONAMI, ACCONTENTANDOSI DI PERFEZIONARE UN PACCHETTO CHE ERA RIUSCITO GIÀ A DELIZIARE I PALATI DI MILIONI DI UTENTI"

eravamo abituati a vedere solo su YouTube. Sì, la faccia di Vucinic sembra essere stata partorita da X-Files, i legamenti crociati si rompono come uova e non c'è traccia del Camp Nou, ma tutto quel bendidio di animazioni e il nuovo Match Day fanno chiudere un occhio più che volentieri.
Già, il Match Day. L'evoluzione non solo fonetica del buon vecchio Live Season. Ed è proprio questo che rende il fluido FIFA così dannatamente simile a una droga: il suo essere un'opera dinamica, sempre aggiornata nelle statistiche sugli umori, sui gossip e sugli infortuni dei giocatori, riflessi anche nelle telecronache di quei Caressa e Bergomi altrimenti prossimi all'Alzheimer. Ma FIFA 13 significa anche fare i conti con le partite più interessanti della settimana scelte dagli sviluppatori e con gli incontri in diretta, con le nuove voci da bordo campo e con i giocatori che fanno riscaldamento vicino alle panchine. E soprattutto (e non è cosa da poco) significa non avere per forza quei dannati nomi sulla testa. E poi c'è il First Touch Control, che non ha senso che Crouch sappia agganciare la palla come Totò Di Natale. E quella modalità Carriera sempre più vicina allo standard che ogni maniaco dei titoli manageriali desidererebbe, con quelle contropartite tecniche che tutti si auspicavano e che Babbo "Rutter" Natale ha così generosamente dispensato in anticipo.
FIFA 12 ha fatto strappare i capelli a milioni di persone, gridare nelle piazze alla venuta del nuovo Messia. E il Messia è arrivato davvero. Ora, a un anno di distanza, si può solo cercare di toglierli un po' di stracci bisunti e infilarlo in un bell'abito da sera. Magari mettergli davanti un bel Kinect. Che urlare le sostituzioni in salotto o farsi ammonire per aver copiato gli insulti di papà è comunque una bella soddisfazione. O un Move, così papà può giocare davvero. In maniera più intuitiva e senza richiedere l'articolazione di tutte e dieci le dita sul controller. Un bel passo verso il mercato casual, complice forse anche la "fifastreetiana" decisione di delegare solo alla levetta analogica sinistra la possibilità di adoperarsi in quei trick che avrebbero richiesto maggior dimestichezza col pad.EA sembra aver volutamente lasciato la prossima mossa a Konami, accontentandosi di perfezionare un pacchetto che era riuscito già a deliziare i palati di milioni di utenti, ma senza incorrere nel rischio di rivoluzionarsi ancora prima dell'avvento della next-gen. Laggiù nel cielo d'Oriente si profila già l'arma Fox Engine, ma in tutta onestà quello di cui siamo sempre più convinti è che il calcio, omesse denunce e illeciti sportivi a parte, starebbe tanto meglio in mano agli italiani.

Marco Maru

Up: La CPU continua a essere decisamente troppo poco fallosa e spesso avrà poca intelligenza tattica nelle rimesse laterali. Anche i portieri continuano ad avere comportamenti "poco professionali".

Down: Perché il filtro sui comandi manuali è attivabile solo nelle stagioni e non nelle stagioni Pro Club? Ci consoleremo con la nuova visuale di gioco, decisamente più verosimile nella percezione delle dimensioni del campo.

VOTO 9/10
PIACEVA GIÀ A TUTTI, NO?

PES 2013 VS FIFA 13 (ONLINE MODE)

Parlare in senso comparativo delle modalità online dei due simulatori calcistici per eccellenza è un processo alquanto spinoso. Il titolo Konami e il titolo EA nascono infatti con due orientamenti piuttosto distanti. Se il primo sembra concentrarsi su un'offerta di stampo vecchia scuola, godibile con gli amici in un soggiorno o da soli nelle modalità offline, il secondo si nutre della linfa online che ne scandisce il ritmo biologico. PES resta in sostanza fedele ai fasti del passato, con l'immancabile Master League Online, dotata ora di un sistema di classificazione in grado di individuare avversari dal livello simile. Buona l'implementazione del widget a schermo, in grado di filtrare gli amici che giocano al titolo Konami per scambiare velocemente messaggi o ricevere inviti alle partite. Si possono organizzare match online 2 contro 2 e sarà nuovamente possibile sincronizzare le proprie attività con l'applicazione Facebook myPES, un vero fiore all'occhiello per i maniaci delle statistiche. Infine, da segnalare l'ottimamente strutturata community online, suddivisa in 240 città sparse per il mondo. Peccato solo per i numerosi problemi riscontrati dagli utenti in fase di matchmaking. Dal canto suo invece FIFA, sebbene ancora puntellato da lievi problemi ai server, vive delle nuove stagioni Pro Club, dell'Ultimate Team, ma soprattutto delle classiche stagioni testa a testa, dell'impressionante EAS FC e del nuovissimo Match Day. Il titolo EA necessita del Pass Online per sbloccare la gran parte dei contenuti di gioco, ma per quanto riguarda quantità e qualità dell'offerta "in rete" non possiamo che dare il nostro voto a FIFA 13.

Up: Una volta completati, i diversi scenari di gioco saranno rigiocabili in una modalità arcade per cercare di migliorare i propri punteggi in classifiche online.

LA FIABA INTERATTIVA

Fable: The Journey

"It's not on rails". Peter Molyneux lo gridava ai quattro venti. Prima che gli uffici di Lionhead iniziassero a puzzare di stantio. Prima di spingerlo a co-fondare 22Cans. Guarda caso dopo aver dato alla luce il qui presente The Journey. Ma questo è tanto per dire. Mica staremo qui a dare giudizi sulla base di qualche gossip industriale? Sì, sì, alla fine si tratta di uno spin-off, e su questo siamo tutti d'accordo, quindi non c'è bisogno di cavarsi via gli occhi dalle orbite o di muovere subito la solita crociata contro Kinect. Ma che sia stato voluto o meno da suo papà, questo neonato Fable non ci dispiace. Il sensore di movimento di Microsoft si è preso una bella bordata di insulti, ma dobbiamo proprio dirlo, è la prima volta che stare seduti (già, seduti!) e dimenare le braccia davanti allo schermo non scadrà in una collezione di ingiurie da indirizzare alla pessima calibrazione. Gabriel, l'alter ego di turno, è il protagonista di quella che definiremmo l'evoluzione della fiaba interattiva: eroe banale, eroe per caso, troppo sbadato e troppo sognatore. Il male lo insegue, o meglio, insegue l'immancabile veggente Theresa, rincorsa per l'occasione da un'entità fotofobica e purulenta conosciuta come il Divoratore. Niente sentenziosi Game Over, ma la minaccia della fine di quel viaggio che è fulcro e tema centrale dell'opera. Non sarà difficile comprenderlo nel momento in cui al termine delle circa dieci ore di gioco vi sarete resi conto di averne passate almeno la metà a menare le redini della bella puledra Stella, facendola camminare, trottare o galoppare a perdifiato. L'espediente dell'interminabile corsa a senso unico è quello di guardarsi attorno e lasciarsi incantare dalle atmosfere di un seppur non più giovane Unreal Engine, riattraversare le terre di Albion, la foresta di Thorndeep e lasciarsi raccontare qualche novella ben doppiata, un po' come nel Decameron, per far passare il tempo mentre si cercano di raccogliere sfere multicolore sparse sul suolo. Si procede in un'unica direzione, i bivi sono pochi e funzionali solo alla raccolta di alcune carte collezionabili di dubbia utilità. Di tanto in tanto poi, ci sono gli accampamenti, con gli abbeveratoi, le schivate laterali per spostarsi qui e là e un cavallo oberato da pulire e sfamare. Ma una fiaba è fatta anche di antagonisti, di quegli Hobbe, Balverini o boss di sorta che nella loro ricercata caricaturalità non spaventerebbero una mosca, neanche con la visuale in prima persona. Poco male, visto che la loro funzione si esaurirà nel costituire dei bersagli per la magia di Gabriel, incanalata attraverso un paio di guanti magici, le "manopole", che consentiranno di lanciare saette direzionabili, lazo magici, palle di fuoco o di respingere i colpi degli avversari con semplici movimenti delle braccia. Odi et amo, nessuna via di mezzo per Fable: The Journey. Uno dei migliori per Kinect, un fantasy familiare, una narrativa poco coinvolgente, una probabile perla per i giocatori meno incanutiti.

Marco Maru

DETTAGLI
FORMATO: XBOX 360
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: MICROSOFT STUDIOS
DEVELOPER: LIONHEAD STUDIOS
MULTIPLAYER: NO

BELLO COME
RISE OF NIGHTMARES

PEGGIO DI
DANCE CENTRAL 2

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

PICCOLI PER SEMPRE: The Journey è un titolo che piacerà sicuramente al pubblico meno adulto, ma abbastanza egoisticamente avremmo forse preferito un livello di difficoltà più elevato e una maturità narrativa di altro spessore.

VOTO 7/10

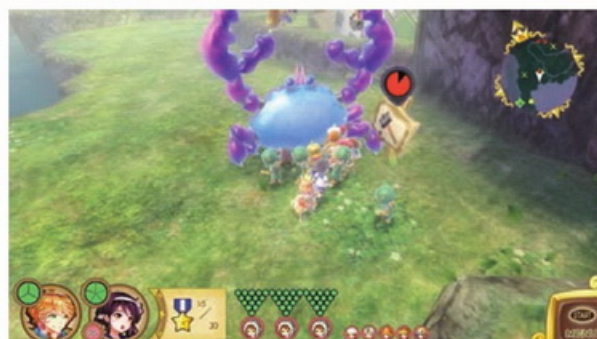
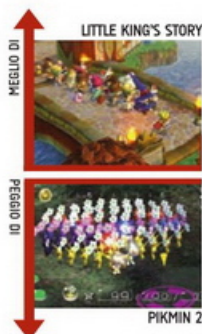
E POI, SI GIOCA SEDUTI...

IL PICCOLO RE DEI SOTTOVALUTATI

NEW LITTLE KING'S STORY

Down: Il design di molti nemici sembra ispirato alle opere "papercraft", oggetti tridimensionali realizzati interamente con la carta. L'evoluzione dell'origami, insomma.

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: KONAMI
DEVELOPER: MARVELOUS
MULTIPLAYER: NO

C'era una volta (nel 2009), in un paese lontano lontano (il Wii), un bambino di nome Corobo che, trovando per caso una misteriosa corona dai mirabolanti poteri magici, diventò all'improvviso il giovane re del regno di Alpoko. E non solo: diventò anche il protagonista di uno dei giochi più sottovalutati degli ultimi anni. Little King's Story, infatti, era un brillante incrocio tra uno strategico in tempo reale e un gestionale, una sorta di Pikmin in salsa ruolistica. Opera dal gusto delicato, Little King's Story riscontrò sì i favori della critica, ma non riuscì a scalfire in alcun modo la diffidenza del pubblico, fatto che decretò la prematura chiusura del pur talentuoso team di sviluppo (Cing, tra le altre cose autori di Another Code e Hotel Dusk). A dare una seconda possibilità al brand è Marvelous Entertainment, che dalle vesti di producer passa ora a quelle di sviluppatore, scegliendo come nuova casa del piccolo re lo schermo tattile di PS Vita. La scelta si rivela senza dubbio azzeccata: se il punto debole del titolo per Wii era l'incapacità del sistema di controllo di adattarsi al telecomando della console Nintendo, in questa nuova veste portatile tutto è reso più immediato dai comandi via touch screen. Vi troverete presto a comandare sul vostro piccolo regno muovendo su schermo le tante unità che compongono il mini-esercito di Corobo, composto da improbabili cavalieri, tenaci contadini, strenui boscaioli e scaltri mercanti. Il sistema di professioni (oltre venti, per la maggior parte sbloccabili col progredire del gioco) vi permette di operare attivamente su ogni aspetto riguardante la gestione del regno; ovviamente, ciò che veramente conterà alla fine sarà avere la meglio durante le battaglie con i nemici, e in questo senso sarà sempre meglio avere con sé il maggior numero possibile di unità (visto che alla dipartita di Corobo consegue l'annullamento della missione). Il piccolo re, esiliato dal proprio regno da oscure forze nemiche, ha ora 14 anni, e ciò si riflette in un look un tantino più maturo che predilige sfumature pastello alle tinte accese dell'episodio precedente. Rivisto anche il character design, ora stilisticamente vicino alla produzione di Akihiko Yoshida (con particolare riferimento al recente Bravely Default). A guastare leggermente il tutto ci sono un'interfaccia grafica non proprio comodissima (e per la componente gestionale non si tratta di un fattore da poco) e una serie di bug presenti tanto a livello grafico che nella risposta ai comandi impartiti tramite touch screen. Per il resto, New Little King's Story è un titolo che merita di essere quantomeno provato. Le probabilità che entri a far presto della schiera degli illustri dimenticati sono buone ma, dopotutto, Game Republic esiste anche per dare un po' di gloria a giochi di questo tipo.

Manuele Paoletti

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

UNICO NEL SUO GENERE: New Little King's Story è di per sé un gioco originale che riunisce elementi presi da vari generi. Su PS VITA, poi non c'è davvero niente di simile, motivo in piùper dargli una possibilità.

Down: Ancor più che nel primo episodio, i riferimenti alla tradizione nipponica non tardano a farsi notare, come dimostra il tengu nell'immagine.

VOTO 7/10
MERITA UNA CHANCE

EVOLVERSI SENZA CAMBIARE

Pokémon Versione Nera/Versione Bianca 2

Biasimare la serie di Game Freak è tanto facile quanto sciocco. Le critiche sono sempre le stesse: il gioco è sempre uguale, non c'è alcuno sviluppo narrativo e tutto sommato la nostra attività si riduce sempre alle solite due azioni, ripetute per tutta la durata dell'avventura. Ma allora, come spiegare l'irrefrenabile magnetismo emanato da questo minuscolo mondo di pixel, che continua a pulsare di vita propria dentro i nostri DS? Pokémon è una sorta di capsula del tempo, in cui possiamo osservare intatta una struttura vecchia di 17 anni ma ancora capace di resistere senza presentare alcun minimo cedimento. Ma giudicare il valore di Pokémon in base a tali fondamenta sarebbe fortemente sbagliato, perché del resto tanti sono i sottili cambiamenti, alcuni dei quali sostanziali, che quello che ci troviamo davanti agli occhi oggi è un oggetto completamente diverso. Lo stesso discorso può essere applicato anche a Versione Bianca e Nera 2. La domanda è legittima: perché acquistare due versioni potenziate di un gioco che, tutto sommato, era già uscito due anni fa? Perché il contenuto di questi due giochi è talmente sconfinato ed eterogeneo che tornare a esplorare il continente di Unima, pur suscitando inevitabili dejà-vu, riesce continuamente ad apparire come un'esperienza fresca e ancora in grado di meravigliare. Innanzitutto, la storia prosegue gli eventi dei due predecessori dove, come sa bene chi li ha giocati, riusciva per la prima volta nella serie a essere tutt'altro che un semplice accessorio. Ma dove il gioco conferma a tutti gli effetti la sua natura di sequel, è nel permettere al giocatore di catturare fin dall'inizio tutti i Pokémon provenienti dalle cinque generazioni, dando un senso di ampiezza nelle proporzioni finora mai raggiunto da un episodio della serie. Avere così tanti Pokémon a disposizione permette, di conseguenza, di avere fin dall'inizio accesso a una varietà strategica molto più ampia, variando e non di poco il ritmo dell'avventura.

Sotto: I Capopalestra sprizzano come non mai personalità e carisma

"ESPLORARE IL CONTINENTE DI UNIMA È UN'ESPERIENZA ANCORA IN GRADO DI MERAVIGLIARE"

Se nei precedenti capitoli le prime ore di gioco vi vedevano costretti a usare, oltre allo Starter, i soliti Pokémon destinati all'oblio nei box, ora avrete fin da subito accesso a esemplari che potranno tornarvi utili anche dopo lo scontro con i Super 4. Quello che era quindi storicamente un punto debole della serie, ovvero la necessità a ogni nuovo episodio di dover ricominciare da umili origini, viene ora a cadere, visto che il divertimento vero arriverà in breve tempo. E, se servisse un'altra bordata alla roccaforte di chi crede che Pokémon non cambi, basti guardare alla complessità e alla raffinazione del sistema di battaglia. Qui, in una sola

cartuccia, sono racchiusi tutti i modelli di battaglia introdotti ed esplorati nel corso della serie: in singolo, in doppio, tripla e persino a rotazione, e si ripresenteranno regolarmente nel corso dell'avventura, costringendovi quindi a prepararvi strategicamente. Se negli altri episodi arrivare ai Super 4 era tutto sommato una passeggiata, facilmente gestibile anche solo da uno Starter opportunamente livellato, ora le cose sono ben diverse. Di tutti i Pokémon, questo è probabilmente l'episodio il cui svolgimento e il livello di sfida della main quest assomiglia di più a quello di un classico JRPG. Ma è chiaro che, a fare la differenza, è come sempre la cattura dei mostri, probabilmente uno degli elementi più genialmente compulsivi mai sperimentati nel gaming. E, rispetto ai due giochi che l'hanno preceduto, questo sequel opta per un maggiore

IL GRANDE TORNEO

I tornei rappresentano ancora una parte fondamentale del gioco, e vi daranno come non mai la sensazione di star partecipando a dei grandi eventi. Oltre al ritorno del Metrò Lotta, questa volta potrete cimentarvi anche nel World Championship, vera e propria reunion di tutti i migliori lottatori del mondo. Questo si traduce quindi non soltanto in un'eccezionale forma di fanservice (a partecipare troverete infatti tutte le star di Kanto, Johto etc.), ma anche in una dimostrazione di tutti gli stili di gameplay e strategie attraversati nel corso della serie. Troverete persino le versioni digitali dei campioni che hanno vinto i tornei di Pokémon reali. Trionfare è tutt'altro che un compito facile, come del resto molte delle sfide che attraverserete nel corso del gioco.

FAQs

UNIMA È SEMPRE UGUALE?
Assolutamente no. Città e location sono familiari, ma allo stesso tempo hanno subito delle modifiche, anche radicali.

PERDERÒ NUOVAMENTE LA MIA VITA SOCIALE?
Assolutamente sì. Tra catturare tutti e 650 gli esemplari, vincere tutti i tornei e i minigiochi (tra cui la possibilità di girare persino dei film) potete dire addio a fastidiose incombenze quali la vita reale.

CI SONO CAMBIAMENTI NEL GAMEPLAY?
Sì, ma i comuni mortali difficilmente potranno coglierli. Quello che basta sapere è che è il Pokémon più sconfinato, ma al contempo equilibrato, di sempre.

Sotto: La storia, ambientata due anni dopo i predecessori, lancia un sacco di rimandi e strizzatine d'occhio. N questa volta è il cattivo, anche se...

Sinistra: I panorami del gioco riescono a essere sorprendenti nella loro semplicità e fanno già intuire un meraviglioso futuro su 3DS

Sopra: Anche se non ci sono nuovi Pokémon, troverete delle forme inedite di quelli già esistenti, come nel caso della star di copertina Kyurem.

focus su quello che era un elemento andato un po' perduto nel tempo. Ovvero, la necessità di dover scambiare i Pokémon con i propri amici. La scelta di ridurre l'importanza del Dream World è, per certi versi, un po' un peccato, ma del resto la presenza della connettività online aveva eroso un po' troppo l'elemento di interazione vis-à-vis che ha sempre caratterizzato Pokémon. Gli esemplari da trovare sono infatti disposti in maniera tale che per completare il PokéDex la soluzione più semplice sarà molto spesso trovare un amico con cui fare uno scambio tramite Wi-Fi. Il parziale abbandono del Dream World è anche la conseguenza di una maggiore possibilità per i giocatori di esplorare il mondo di Unova a caccia di mostri. Ancora più che in passato, troverete lungo il percorso tutta una serie di distrazioni e segreti in cui imbattervi, come gli Hidden Grotto, ovvero zone che nascondono esemplari di Pokémon rari e che vi faranno davvero dannare prima di accedervi. Pokémon riesce come sempre nell'incredibilmente difficile compito di trovare un equilibrio tra la necessità di rinnovarsi e quella di rimanere coerenti. Lungi dall'essere un gioco solo per i fan, o ancor peggio per chi è non ha ancora superato la minore età, Versione Bianca e Nera 2 è quello che succede quando una formula viene raffinata talmente tanto da rasentare la perfezione.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

DISEGNO INTELLIGENTE: Questo nuovo Pokémon è un'evoluzione ragionata del suo predecessore, che mette i giocatori in condizione di sperimentare fin dall'inizio senza per questo privarli del gusto dell'avventura.

VOTO 8,5/10

CI HA ANCORA ACCHIAPPATI, TUTTI

Up: Potrete decidere le abilità da far sviluppare ad ogni singolo giocatore. Difensivo? Tutto rimbalzo e stoppate. Offensivo? Precisione nel tiro e potenza nella schiacciata!
Left: Con la modalità "La mia Carriera" potrete seguire l'intera corso della vita sortiva di un solo atleta. Pronti a trasformare il vostro alter ego in una superstar?

PARQUET ROVENTI!

NBA 2K13

Ormai da ben tredici anni la serie 2K ci dimostra come la palla a spicchi sia una delle sue prerogative primarie, offrendo al pubblico degli amanti della simulazione cestistica virtuale (e non solo) un parco titoli di tutto rispetto. È infatti sin dal 1999 che la serie di NBA 2K cavalca l'onda del successo saltando di generazione in generazione da una console all'altra, stupendo pubblico e critica con dei prodotti decisamente fuori dell'ordinario. Da sempre in competizione con EA e il suo NBA Live (che a dirla tutta ha messo piede sui campi di basket in pixel sin dal lontano 1995), sembra che stavolta però il titolo 2K possa vincere addirittura a tavolino, dato che il brand di EA ha deciso che, almeno per questo anno, NBA Live 2013 verrà cancellato a causa di uno sviluppo poco soddisfacente, con la promessa di tornare a solcare il parquet l'anno prossimo. Nonostante la battaglia praticamente inesistente però, 2K non ha certo voluto adagiarsi sugli allori, regalando ai suoi fan un titolo apprezzabile sotto molti punti di vista e, ancora una volta, sorprendente. Pur non rivoluzionando un sistema di gioco ormai consolidato e ben assimilato dai milioni di fan in tutto il globo, NBA 2K 13 si presenta come un titolo estremamente votato anche al gioco online. La modalità "La mia squadra" infatti si presenta decisamente come la sorpresa più gradita, permettendovi di creare il vostro Dream Team personale tra campioni odierni e leggende del passato, acquisendo sempre maggiori punti da spendere sia per nuovi acquisti in campo che per numerose modalità di gioco ancillari. Riguardo il fattore campionato, invece, potrete affrontare la "Stagione" sia in single player che online, scontrandovi in un vero e proprio campionato a squadre controllate da altri giocatori. Non dimentichiamo infine l'aspetto manageriale del titolo 2K, che come al solito vi permetterà anche di curare tutti gli aspetti che ruotano attorno al gioco del basket in sé e per sé, dal mercato agli allenamenti sino al rapporto (sempre delicato) con la stampa. Riguardo infine il comparto grafico, visto che la giocabilità, così solida e soddisfacente, è rimasta praticamente invariata rispetto al titolo precedente, riesce a regalare momenti di pura estasi cestistica tra modelli poligonali eccellenti, animazioni/collisioni perfettamente credibili e una fluidità del tutto appagante. Signori, il parquet di 2K splende più che mai. Ormai non vi resta che scendere in campo!

Michele "T-002" Giannone

DETTAGLI

FORMATO: MULTI
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K SPORTS
DEVELOPER: VISUAL CONCEPTS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

HE GOT GAME: LA GIOCABILITÀ IMMERSIVA, UNA GRAFICA ECCELLENTE E SVARIATE MODALITÀ DI GIOCO (ONLINE E NON) VANNO A FONDERSI ALLA COLONNA SONORA DI JAY-Z PER DAR VITA ALLA SIMULAZIONE CESTISTICA DEFINITIVA!

VOTO 9/10

IL NUOVO METRO DI PARAGONE DEL BASKET SU CONSOLE

BLIZZARD RESISTE ALL'ESTINZIONE CON FIEREZZA

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Chi avrebbe mai detto che per alcune persone i panda sarebbero stati un presagio della fine del mondo? O per meglio dire, di un mondo, quello di Azeroth, i cui abitanti hanno visto l'arrivo della razza "easter egg" Pandaren come un campanello d'allarme che Blizzard stesse definitivamente tirando i remi in barca. Se è ragionevole pensare che questa sarà forse l'ultima espansione prima che WoW venga affiancato da un nuovo arrivato, è altrettanto vero che Mists of Pandaria è un'interessante aggiunta a questo mondo persistente. Prendete i Pandaren: al di là di ogni apparenza, e oltre le facili ironie a proposito della loro somiglianza con un noto eroe Dreamworks, tale mitologia è un'ulteriore prova della capacità di Blizzard di raccontare un mondo. In realtà, Pandaria è un continente ancora più denso di storia rispetto ai precedenti, con momenti spettacolari e persino personaggi degni di nota che nulla hanno da invidiare alla assai decantata profondità narrativa di Guild Wars 2. Questo è valido sia in qualità di immigranti di Pandaria, a caccia del nuovo level cap fissato a 90, ma ancor più se decidete di ripartire da zero proprio con un Pandaren. Stranamente, il gioco è più votato al grinding che all'esperienza da parco giochi delle precedenti espansioni, il che si traduce in un'enorme mole di tempo spesa per raggiungere gli ultimi cinque livelli. Non solo, anche la mount volante vi sarà preclusa prima dell'endgame. Se questa fase non propone in realtà quest molto diverse rispetto al classico WoW, l'introduzione di The Tillers, per dirla in breve la versione azerothiana di Farmville, quanto meno offre un po' di attività diverse dal solito. La sensazione generale che se ne ricava, però, è che dopo Cataclysm Blizzard abbia deciso di abbassare il grado di difficoltà. L'eliminazione della skill tree in favore di una scelta da effettuare ogni 15 livelli è il chiaro segno di una semplificazione in chiave casual. Sempre in quest'ottica, il gioco propone tutta una serie di sfide adatte tanto a chi è in cerca di emozioni tanto a chi invece preferisce la sfida e l'impegno puro. Per la prima categoria, sono stati quindi introdotti gli Scenari, dungeon a tema rigorosamente Pandaren e accessibili a tre persone, che vi risparmieranno dunque la fatica di cercarvi un team completo di curatore. Per chi invece ha bisogno di sensazioni forti, ci sono sempre i buoni vecchi Heroic e la nuova modalità a tempo Sfida. Mists of Pandaria non si spinge in là e fa quello che WoW sa fare meglio. Nessuna rivoluzione, dunque, e chi lo odia continuerà a farlo. Ma in quanto a proporzioni e senso epico, quello di Azeroth è un impero destinato a durare ancora per lungo tempo.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8/10
IL SOLITO WOW, E ALLORA?

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: BLIZZARD ENTARTAINMENT
DEVELOPER: BLIZZARD ENTARTAINMENT
MULTIPLAYER: SI (ONLINE)

MEGLIO DI

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

TURISMO A PANDARIA: PRENDERE LA MOUNT VOLANTE E SCOPRIRE LE MERAVIGLIE DEL MONDO DI PANDARIA, COME LA GRANDE MURAGLIA, FORSE UNO DEI PAESAGGI PIÙ MOZZAFIATO DI TUTTA LA STORIA DI WOW.

Down: Molte risate e parole d'accusa si sono spese sul sistema di combattimento tra pet, che si rivela in realtà un altro passatempo tanto inutile quanto magnetico, in perfetto stile WoW.

Up: La nuova classe Monaco introdotta dal gioco apre una nuova strada per chi gioca ormai a WoW da lungo tempo e introduce l'energia Chi, accumulabile tramite gli attacchi e che a sua volta andrà usata per sferrarli.

IL RALLY COME NON SI VEDEVA DA ANNI

WRC: FIA World Rally Championship 3

Devo confessare che, nel recensire la nuova fatica degli studi milanesi, la sensazione prevalente è stata quella di stupore. Da profano del genere temevo che un gioco di rally dal taglio simulativo potesse risultare troppo complicato se messo in mani poco esperte. In più, trattandosi della terza iterazione della serie, temevo di trovarmi di fronte all'ennesimo appuntamento in stile "more of the same", con poche aggiunte e niente più. Comincio quindi la mia prova guardando con una certa paura ai settaggi del livello di simulazione perché, come ben sappiamo, su questo aspetto Milestone non scherza di certo. Scelgo di intraprendere una gara veloce prima di cimentarmi nella lunga carriera. Poi, appena comincia il gioco, non posso quasi credere ai miei occhi, perché quello che mi ritrovo davanti è un titolo che supera, e di tanto, le mie più rosee aspettative. È vero, qui a Game Republic parliamo di videogiochi e non siamo esperti di motori o di Rally, quindi non possiamo entrare in territori inesplorati come i dettagli di ingegneria meccanica tanto cari agli appassionati; ma non fatico certo a riconoscere che questa volta i ragazzi si siano impegnati parecchio e che si vedano i risultati. Insomma, se come pura simulazione il titolo Milestone si attesta sui soliti ottimi livelli, il miracolo viene compiuto quando anche un giocatore meno esperto (come il sottoscritto) riesce a divertirsi, divertirsi parecchio! I giocatori che, durante le intense prove, sono di solito costretti a controllare con fatica la stabilità del veicolo nel tracciato e la dosatura dei freni in curva, possono finalmente tirare un sospiro di sollievo. Era dai tempi di Colin McRae che non si trovava un titolo rallistico il cui acquisto potesse essere preso in considerazione da chiunque. A sorprendere più di ogni altra cosa è il grande passo in avanti compiuto a livello tecnico: il livello di dettaglio con cui sono state rese le vetture su licenza è ai limiti del fotorealistico, e le risposte alle sollecitazioni esterne sono decisamente credibili, con le ammaccature (inevitabili per chi come me non è dentro il mondo delle simulazioni) che non tardano a farsi vedere sulle nostre lucenti carrozzerie. Discorso simile può essere fatto sui tracciati, incredibilmente simili alle loro controparti reali. Sarà forse merito del nuovo motore grafico sviluppato internamente, che fa apparire questo WRC 3 non molto lontano da altri titoli Tripla A d'oltreoceano. Inoltre, la qualità tecnica unita al sistema di comandi accentua non poco quel senso di realismo che si prova ogni volta che si sperimenta su un titolo di simulazione. Le uniche magagne possono essere riscontrate nella scarsa reattività dell'ambiente con le collisioni e in alcune texture applicate sullo scenario di contorno con poca dedizione. Per tutto il resto, WRC 3 è un gioco validissimo che potrà essere apprezzato maggiormente dagli appassionati, ma anche da quelli che vogliono convertirsi al Rally più sfrenato e che non hanno dimestichezza col genere.

Giovanni Guarrera

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC, PSVITA
ORIGINE: ITALIA
PUBLISHER: BLACK BEAN GAMES
DEVELOPER: MILESTONE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

MA È DI MILESTONE? IL COMPARTO TECNICO DI QUESTO TERZO WRC È NOTEVOLE, PROPRIO GRAZIE AL NUOVO MOTORE GRAFICO SVILUPPATO INTERNAMENTE DAGLI STUDI ITALIANI. ESSO RIESCE A RESTITUIRE UN LIVELLO DI DETTAGLIO DELLE VETTURE E DEI TRACCIATI DAVVERO NOTEVOLE. SCORDATEVI I LIVELLI SIMIL-PS2 DI SBK GENERATIONS!

VOTO **8,5**/10
RALLY ALL'ENNESIMA POTENZA

Down: Il dettaglio tecnico è il vero punto di forza di questo nuovo WRC.

GLI HOLLY E BENJI MODERNI APPRODANO SU WII

Inazuma Eleven Strikers

Che i giapponesi siano un popolo strano lo sapevamo già. L'ostinata voglia di trasformare e rendere estrema qualsiasi cosa tocchino con le loro piccole mani affusolate rimane ancora oggi agli occhi degli occidentali incomprensibile, se non addirittura fuori da ogni schema logico. È anche vero, però, che è proprio grazie ai giapponesi che buona parte della nostra infanzia la ricordiamo oggi con piacere, grazie a quella velata nostalgia dovuta all'emozioni provate con i suoi gloriosi cartoni animati e la loro interpretazione surreale del mondo che ci circonda. Robot giganteschi, sexy marinaie guerriere e calciatori dai poteri sovrannaturali: furono questi per molti anni i nostri unici veri eroi. Giocare a Inazuma Eleven Strikers è un po' come rivivere interi pomeriggi passati ad ammirare le loro gesta e, in questo caso particolare, quelle di due leggende del pallone made in Japan quali Holly e Benji. Quale altra serie animata, in fondo, richiama il nuovo lavoro dei Level-5 per Nintendo Wii una volta provato con mano? Dopo due titoli usciti per Nintendo DS (almeno qui in Europa), la software house giapponese ha deciso di far scendere in campo i propri protagonisti in un gioco di calcio d'impostazione arcade a metà strada tra il classico Virtua Striker e il divertente Mario Strikers. Questa volta niente file di dialoghi come nel capitolo precedente, ma solo tanta azione goliardica per la gioia dei veri otaku, attraverso un gameplay eccessivamente scanzonato. Il valore di questo prodotto non è però da misurare ponendo al centro del giudizio il gioco in sé, con le sue evidenti restrizioni ludiche, quanto piuttosto la scelta da parte degli sviluppatori di proporre sfacciatamente un'interpretazione irrealistica ed esagerata dei cliché del calcio, proprio come la leggendaria serie che noi tutti (si spera) conosciamo. Mettete da parte per un attimo passaggi millimetrici e scelte tattiche, e prendete un pugno di giocatori deformed capaci di fare gol solamente attraverso tiri potentissimi: solo così, allora, potrete avere chiaro l'espressività di questo titolo. Il reale problema di Inazuma Eleven Striker sta nell'eccessiva semplificazione, atta a enfatizzare il solo lato spettacolare dei super tiri. Un po' come se Square Enix realizzasse un Final Fantasy basato solo sull'uso delle evocazioni, insomma. Il resto è solo una ridondante sequenza di banali scambi di palla che, a causa della macchinosità dei controlli (vedi l'uso dello stick analogico in sole otto direzioni), non porta alcun beneficio nel coinvolgimento di chi ne prende atto, spezzando in poche manciate di minuti quell'illusoria sensazione positiva suscitata dalla bontà del sistema gestionale della squadra. Quest'ultima caratteristica, proprio come un vero manageriale, permetterà di potenziare i calciatori così come venderli o acquistarli da altri team. In conclusione il titolo di Level-5 risulta troppo poco interessante sia come gioco di calcio che come esperienza a sé stante, rimanendo per qualcuno solo un pretesto perfetto per ricordare con velata malinconia un pezzo importante del nostro essere stati bambini.

Davide Panetta

DETTAGLI

FORMATO: WII
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: LEVEL-5
DEVELOPER: LEVEL-5
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI

CAPITAN TSUBASA: NEW KICK OFF

PEGGIO DI

INAZUMA ELEVEN 2

Up: Anche se ridotto all'osso, il sistema di gioco si presta molto per essere apprezzato da un'utenza meno esigente rispetto a un vero simulatore di calcio. Peccato che i controlli sono tutt'altro che precisi...

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

EPICO: PERFETTA SINTESI DELLA CULTURA GIAPPONESE ANIME PIU' ESTREMA, INAZUMA ELEVEN È UN GIOCO SEMPLICE CHE VUOLE ESSERE UN MODO PER FARCI STRAPPARE UNA RISATA ATTRAVERSO L'ESEGERATA GOLIARDIA DEI SUOI PROTAGONISTI E SENZA PRETENDERE DI ESSERE UN FIFA O UN PES QUALSIASI.

VOTO 6/10

SPETTACOLARE, MA POCO GIOCABILE

Down: Quest'immagine parla chiaro: sarà mica un tributo al leggendario tiro della tigre di un certo Mark Lenders?

MINIRECENSIONI

A cura di Leon Genisio

DRAGON BALL Z KINECT

Formato: Xbox 360 | Publisher: Namco Bandai | Developer: Spike

I RAGAZZI DI SPIKE TORNANO su una delle loro serie di picchiaduro preferita, quella di Dragon Ball. Nonostante la loro padronanza del genere, non sempre le loro produzioni riescono a centrare il bersaglio. La novità, stavolta, è l'utilizzo di Kinect. Una grafica non proprio all'altezza, un sistema di comandi alla lunga stancante e non sempre preciso, e una longevità piuttosto ridotta non permettono a questo nuovo picchiaduro ispirato all'universo di Toriyama di fare la gioia di chi già si vedeva a sparare onde energetiche per il salotto.

VOTO 5/10

WAY OF THE SAMURAI 4

Formato: PS3 | Publisher: Spike | Developer: Acquire

LA SERIE WAY OF THE SAMURAI giunge alla sua quarta iterazione ufficiale ma, nonostante il passaggio generazionale, non riesce ancora a emergere dalla massa. I difetti non sono solo da riscontrare in un impianto grafico che sembra provenire dalla scorsa generazione di console, ma anche in una componente ruolistica sviluppata in maniera svogliata e non propriamente al passo con i tempi. Fasi stealth noiose e tediose, evidenti cali di frame rate e una modellazione poligonale di personaggi e location piuttosto scarni completano un quadro non proprio roseo.

JUST DANCE 4

Formato: PS3, Xbox 360, Wii | Publisher: Ubisoft |Developer: Ubisoft

JUST DANCE GIUNGE alla sua quarta iterazione, con non poche novità introdotte da parte del team di sviluppo. Le tracce presenti sono una cinquantina, ma non finisce qui, visto che non solo saranno presenti più modalità di gioco rispetto alla precedente iterazione del brand, ma anche una maggior varietà di stili e coreografie. Si potranno inoltre sbloccare coreografie alternative per alcuni brani, in base anche al livello di difficoltà. Nonostante sia un titolo principalmente destinato ai più giovani e a un pubblico più femminile che maschile, il livello con cui è stato confezionato è davvero alto.

IL TESTAMENTO DI SHERLOCK HOLMES

Formato: PS3, PC, Xbox 360 | Publisher: Focus Home Interactive | Developer: Frogwares

IL TITOLO FOCUS HOME Interactive riesce a rendere giustizia ad un personaggio iconico nell'immaginario collettivo, grazie non solo ad una buona resa grafica, ma anche grazie ad una trama ben costruita sorretta da personaggi carismatici ed enigmi ben congegnati. Tuttavia, l'assenza di un sistema di salvataggio automatico, e un livello di difficoltà mal calibrato non permettono al titolo di elevarsi al di sopra di altri esponenti dello stesso genere. Un vero peccato, visto che con qualche accorgimento in più l'obiettivo sarebbe stato centrato.

VOTO 6,5/10

ROCKSMITH

Formato: PS3,PC,Xbox 360 | | Publisher: Ubisoft |Developer: Ubisoft

UBISOFT TORNA SOTTO I RIFLETTORI con un nuovo rythm game. A differenza di altri esponenti del genere, però, in Rocksmith si gioca usando una vera chitarra. A distinguere ulteriormente il prodotto dalla massa sono non solo un livello di sfida settato piuttosto verso l'alto, ma anche la presenza di numerosissimi minigiochi. Una modalità multi giocatore in locale ed un livello di difficoltà molto dinamico, anche se sbilanciato a tratti, chiudono il cerchio su un titolo che, nonostante alcune pecche, risulta ben confezionato e divertente, oltre che educativo all'uso della chitarra.

VOTO 8/10

LIBERATION MAIDEN

Formato: 3DS | Publisher: Level-5 | Developer: Grasshopper Manufacture

NATO COME UNO DEI QUATTRO "minigiochi d'autore" inclusi nella compilation di Level-5 Guild01, Liberation Maiden arriva finalmente in Europa attraverso il canale di distribuzione digitale di 3DS. La prestigiosa firma dietro il progetto è quella dell'istrionico Suda51, che con questo bizzarro shooter portatile riesce a convincere più che in produzioni di altra levatura. Punti forti sono la trama e lo stile grafico presi di peso da anime giapponesi à la Evangelion, ma anche il gameplay, nella sua classicità, risulta solido e coinvolgente. Avremmo voluto durasse di più.

VOTO 8/10

Indie Republic

IN COLLABORAZIONE CON www.theindieshelter.com

Up: Come? Non sapevate che potevo evocare COLONNE DI FUOCO? Peccato!

FINCHÉ C'È MANA, C'È SANGUE CHE SCORRE

Torchlight 2

Il 2012 sarà ricordato come l'anno della fine del mondo, ma non per la devastante profezia Maya, piuttosto per la fuga dal Tartaro dei titani dell'hack'n'slash: Diablo III e Torchlight 2. Uno scontro senza pietà che avrà il suo giudizio finale a distanza di qualche mese, il tempo di dare anche al prodotto di Runic Games la possibilità di assestarsi. Oggi però, ciò che ci interessa è capire come Torchlight 2 abbia tutte le carte necessarie per tener alta la sua testa indipendente rispetto a un mostro sacro del mercato.

Com'è facile immaginare, questo secondo capitolo gode dell'esperienza di un titolo precedente uscito appena tre anni fa, quanto basta per studiare i difetti e ricevere nuove idee dell'enorme community che si è sviluppata attorno a questa saga. Caratteristica di punta è, infatti, la vasta presenza di contenuti creati dagli utenti per il gioco, una possibilità che non poteva mancare nel secondo capitolo e che per fortuna è stata affiancata dalla più grande mancanza del primo Torchlight: il multiplayer. Finalmente sarà possibile affrontare l'intera campagna insieme ad amici e sconosciuti, sia in modalità LAN che in modalità online, fino a un massimo di 6 giocatori. Ma le novità non si fermano qui! Le tre classi del capitolo precedente sono state sostituite con quattro nuove, tre simili alle precedenti (Emebermage, Outlander e Berzerker) più la nuova, l'Engineer, per chi vuole creare assistenti robotici per curarsi e falciare nemici.

Ciò che più colpisce di Torchlight 2 è l'incredibile sensazione di bilanciamento intrinseco del gioco stesso. Spesso in un hack'n'slash si è costretti a girare più volte per una zona per aumentare il proprio livello a causa di uno scontro particolarmente duro. Ebbene, in Torchlight 2 questa necessità è del tutto assente, offrendo sia un grado di sfida sempre equilibrato, sia la possibilità di esplorare e ripulire le mappe di gioco una sola volta. Se da una parte questo aiuta fortemente i novizi del genere (per i quali Torchlight 2 rappresenta un ottimo inizio), ai giocatori più esperti consiglio di iniziare direttamente dal livello Veterano, il terzo su quattro in ordine di difficoltà. Anche gli alberi abilità delle classi sono stati modificati saggiamente, offrendo un gameplay diverso quasi per ognuno di questi, per non parlare del comparto grafico che ha subito un netto aggiornamento, non sfigurando per niente con i suoi colori brillanti e l'incredibile cura per i dettagli, anche a fronte di mappe larghe e non più semplici dungeon. Per finire, anche gli scontri con i boss adesso richiedono una profondità tattica notevole, mentre non è possibile quantificare la valanga di stanze e zone segrete da scovare attraverso simpatici puzzle nascosti.

Insomma, Torchlight 2 è esattamente ciò che si può desiderare da un gioco del suo genere: che siate fanatici o che vogliate solo togliervi una curiosità, il gioco di Runic Games non farà altro che azzerare la vostra vita sociale nella vana speranza di completare quel particolare set, o di trovare una delle tanto ricercate armi leggendarie.

Francesco Riccobono

FTL

Faster than light

LUNGA VITA E PROSPERITÀ

CONOSCETE I ROGUELIKE? SON QUELLA TIPOLOGIA DI VIDEOGIOCO-DROGA dove vi troverete a imprecare in lingue ormai defunte per colpa di una morte prematura del vostro alter ego. Cosa c'è di strano nel crepare in un videogame? Se accade in un roguelike dovrete ricominciare da capo, perdendo qualsiasi cosa abbiate guadagnato con tanta fatica e sudore, ma tanto il bello è proprio quello! Finire uno di queste trappole per la vita sociale è un evento più unico che raro. Roba da fare i bulli con i propri nipotini, tra cinquant'anni.

In questo, lo dico subito, capolavoro che si meriterà sicuramente un posto sul podio come "Miglior indie 2012" vestirete i panni del "Capitano Kirk" di turno, dovendo gestire la più bella astronave di sempre, muovere con intelligenza il suo equipaggio e giostrare scudi, armi, motori, teletrasporti e sottosistemi di controllo come solo un degno erede del capitano Picard può fare. A differenza degli altri titoli del genere, FTL ha meccaniche semplici da imparare, tanto che potrete addentrarvi nel cuore dell'universo in meno di cinque minuti. Attenzione, però, ho detto "semplici da imparare", non "facili da usare bene", tanto che prima o poi vi convincerete che sia impossibile arrivare alla fine del vostro travagliato viaggio! Già la longevità è enorme, ma se poi ci mettiamo anche una decina di nuove astronavi da sbloccare (che stravolgeranno completamente il modo in cui si affronta l'avventura), una ventina di achiviements e la voglia di superare sempre i propri limiti, sotto mano avrete una delle migliori cose che potete acquistare con meno di un deca!

Marco Tassani

Up: Benvenuti a bordo della TISprice!

Half Minute Hero:

Super Mega Neo Climax Ultimate Boy

TUTTO IN 30 SECONDI

AVETE PRESENTE IL GIOCO DI RUOLO GIAPPONESE? QUELLO CON i personaggi con la frangia davanti agli occhi, un po' schizzati, molto sociopatici, perennemente con una scopa infilata in quel posto? Sì, esatto, proprio quei giochi che durano decine e decine di ore, cianciando a proposito dell'onore, dell'amicizia e di quanto si stava meglio quando si stava peggio. Perfetto, secondo voi è possibile comprimere tutto il carrozzone in un mezzo minuto scarso? Half Minute Hero (e il suo lunghissimo titolo) è un bignami del gioco di ruolo giapponese. In appena trenta secondi dovrete rivivere tutte le fasi salienti della struttura di un jrpg e salvare il mondo dal Malord di turno. L'impresa sembra impossibile, ma grazie alle costose attenzioni della Dea del Tempo, sarà a nostra disposizione un comodo (e poco economico) servizio di riavvolgimento del tempo che ci permetterà di aggiungere secondi preziosi all'avventura. E in questo rush spietato (una vera e propria corsa contro il tempo!), falciando nemici casuali, arruolando compagni di gruppo, acquistando equipaggiamento migliore, si rivivono tutte le tappe fondamentali delle avventure giapponesi. È magia? No, solo un modo simpatico e intelligente per trasformare quello che fondamentalmente è un puzzle, in un ricettacolo di ricordi piacevoli. Inoltre il gioco propone delle varianti da sbloccare, alla fine dell'avventura, che comprimono ancora di più le meccaniche fino ad arrivare al fuori di testa Eroe 3, dove il tempo a nostra disposizione è drasticamente ridotto a tre secondi!

Fabio Di Felice

Up: Trenta secondi per salvare il mondo. Più che sufficienti.

GR Mobile

A cura di Davide Panetta

RAYMAN JUNGLE RUN

ANDROID
Ubisoft

DOPO AVER INCANTATO IL POPOLO dei giocatori console nell'ultimo Rayman Origins, l'uomo melanzana è finalmente giunto anche sui dispositivi Android. Non aspettatevi però di trovarvi di fronte a un classico platform, quanto piuttosto a un runner game in piena regola. Il nostro eroe, infatti, si muoverà questa volta completamente da solo, mentre voi dovrete modificare la sua direzione saltando e arrampicandovi nelle pareti. Anche se all'inizio potrebbe spiazzare i fan più accaniti della serie, il cambio di genere di Jungle Run risulta essere addirittura una scelta sensata per sfruttare al meglio i controlli touch screen. Anche graficamente il gioco regge il confronto con l'acclamato Origins.

VOTO 9/10

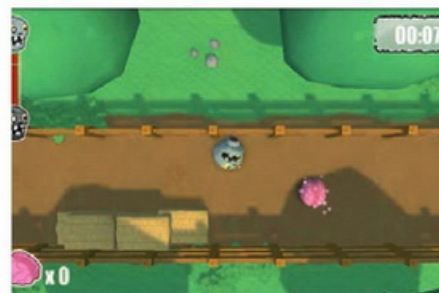
RAIL RUSH

ANDROID
Dev: Miniclip.com

A PARTIRE DA TEMPLE RUN che diffuse a macchia d'olio il genere dei runner game solo un anno fa, sono stati centinaia i titoli che hanno cercato di ricalcarne i guadagni, spesso proponendo idee tutt'altro che originali. Con buona pace di chi odia questa tipologia di giochi, bisogna ammettere che Rail Rush riesce comunque a divertire utilizzando un'ambientazione che sembra presa da un film di Indiana Jones: la corsa nelle miniere. Niente gambe quindi, ma solo uno sprovveduto avventuriero all'interno di un carrello lanciato a folle velocità in un vero e proprio percorso della morte. Tracciando con il dito la direzione scelta, potrete saltare o abbassarvi per evitare gli ostacoli.

VOTO 7,5/10

ROLLING HEAD

ANDROID
Dev: Magna Interactive

CIÒ CHE PREMIA LA QUALITÀ DI QUESTO TITOLO È principalmente la sua idea strampalata, che tratta gli zombie in una chiave tutta nuova. Difatti, al posto di uccidere questi ultimi, dovrete prendere i comandi niente di meno che di una delle loro teste e andare in giro per la fattoria in cerca di cervelli freschi da mangiare, onde evitare l'inevitabile putrefazione. A ogni boccone, corrisponderà una nuova iniezione di energia al vostro capo rotolante, necessaria per raggiungere la fine di ogni livello. Ovviamente, a rendervi la vita difficile ci saranno dei simpatici contadini pronti ad inforcarvi al momento giusto e vari tipi di ostacoli disseminati lungo il percorso.

VOTO 7/10

SKY GAMBLERS: RISE OF GLORY

ANDROID
Dev: Namco Networks

SKY GAMBLERS: RISE OF GLORY vi trasporterà dritti nella Prima Guerra Mondiale, mettendovi a disposizione gli areoplani dell'epoca attraverso una campagna davvero entusiasmante. Il gameplay è semplice e intuitivo: potrete usare sia i comandi touch che l'accelerometro del vostro telefono per muovere il velivolo, mentre per sparare ai nemici farete affidamento principalmente alla mitragliatrice. Dovrete mettere K.O. le basi nemiche in modo da ridimensionarne le forze. Grazie alle dodici missioni e alla presenza della modalità multigiocatore, questo titolo sarà capace di intrattenervi per molto tempo, a patto ovviamente di amare il genere.

VOTO 8,5/10

VOXEL INVADERS

ANDROID
Dev: Noctua Software

VOXEL INVADERS È IL CLASSICO titolo dal sapore nostalgico. Si tratta infatti di una versione tridimensionale con grafica pixel art del mitico Space Invaders, con l'aggiunta dei colori e di nuove tipologie di nemici spaziali. A differenza del gioco originale a cui si ispira, avrete modo di usare molte più armi da fuoco, raccogliendole sotto forma di power up direttamente dai vostri avversari alieni. Purtroppo, a causa della natura del gioco, gli unici in fondo che sapranno apprezzare questa interpretazione moderna di un classico delle sale giochi di fine anni '70 saranno i soli retrogamer.

VOTO 6,5/10

PIRATE CAT

WINDOWS PHONE
Dev: Xeno bits

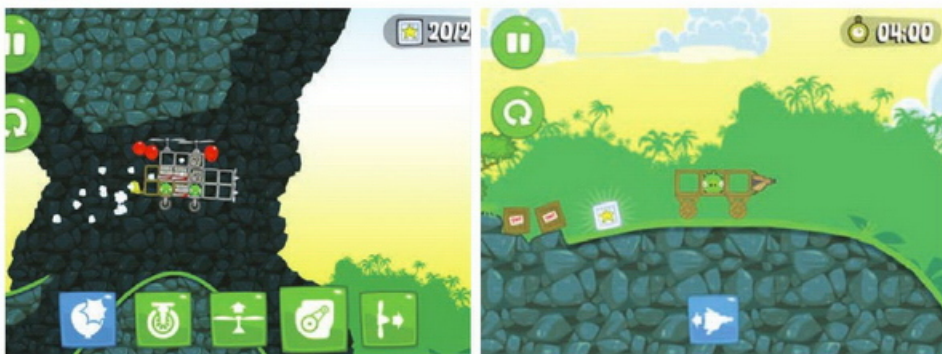
LA SEMPLICITÀ E LO STILE DI QUESTO GIOCO NON PASSERANNO affatto inosservate una volta avviata la prima partita. Cat, che di mestiere fa il pirata, viene richiamato un giorno dal suo capitano, che gli propone la più temeraria tra le missioni: trovare un tesoro nascosto niente di meno che sulla luna! Per riuscire nella titanica impresa, il protagonista utilizzerà un paio d'ali di propria produzione per volare più in alto possibile e raggiungere così il satellite terrestre. Tutto quello che dovrete fare per spingersi là dove nessun altro felino è riuscito nella storia, sarà eliminare gli uccelli e raccogliere le loro piume, che si dimostreranno la vostra unica "benzina".

VOTO 8/10

iGR La voce dal mondo iOS

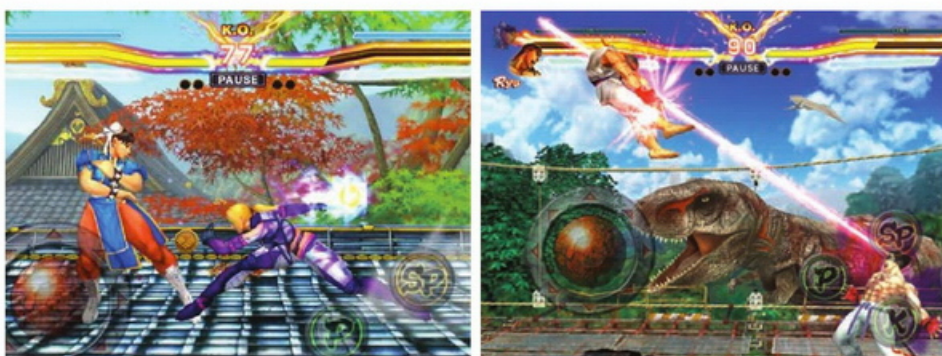
A cura di Davide Panetta

BAD PIGGIES

iPhone/iPad Rovio Entertainment Ltd

DOPO QUATTRO ITERAZIONI UFFICIALI, GLI UCCELLINI PIÙ FAMOSI del mondo cedono il posto ai cattivi, ovvero ai malvagi maialini verdi protagonisti assoluti di questo primo vero spin-off della serie. Pur non stravolgendone l'immaginario dell'universo di Angry Birds, gli sviluppatori sono riusciti con coraggio a proporre un gameplay tutto nuovo, dove lo scopo sarà ricostruire il progetto andato in frantumi con all'interno i piani per catturare le uova di uccello. Per farlo, dovrete costruire pezzo per pezzo un marchingegno che vi possa permettere di agguantare l'ambito pezzettino di carta. Ovviamente, il gioco non sarà per niente facile, in quanto ogni elemento dovrà rientrare in una griglia composta da quadrati alla quale andranno aggiunti anche ulteriori elementi per spostare il mezzo o addirittura farlo volare. Qualsiasi errore di progettazione vi costerà caro, rendendo il veicolo lento e poco utile al vostro scopo. Insomma, questo nuovo prodotto della Rovio convince in pieno, riuscendo a rinfrescare una serie ormai fin troppo consolidata e offrendo un approccio di gioco decisamente molto più cervellotico che piacerà ai fan e non solo.

VOTO 9/10

STREET FIGHTER X TEKKEN MOBILE

iPhone/iPad Capcom

NON CONTENTI DI MENARSELE DI SANTA RAGIONE da qualche mese a questa parte su console, i lottatori di Tekken e Street Fighter hanno deciso di proseguire la loro disputa eterna anche sui iPhone e iPad. Il problema è che sono subito dolori... e non in senso buono purtroppo. Già a partire dalla schermata del menù, si viene a contatto con una realtà profondamente diversa rispetto alla controparte casalinga. Capcom ha spogliato il suo gioco pesantemente, lasciando ai giocatori la possibilità di poter godere solo della classica modalità arcade, allenamento e online. Anche se le critiche potrebbero proseguire a causa dei soli dieci personaggi selezionabili, questa versione mobile di Street Fighter X Tekken riesce comunque a salvarsi dalla deriva grazie alla bontà dei controlli touch e alla rinnovata gestione tag: il partner entra in gioco per un periodo di tempo che varia a seconda dei danni subiti, lasciando il compagno a riposo il tempo di ricaricarsi lentamente. Per porre fine ad una partita, tuttavia, sarà necessario sconfiggere la prima scelta, la sola alla quale è legata l'energia. In definitiva, il picchiaduro Capcom rimane un gioco di buona fattura, anche se il ridimensionamento dei contenuti non può che inficiare nel giudizio finale. Peccato.

VOTO 7,5/10

ETERNITY WARRIOR 2

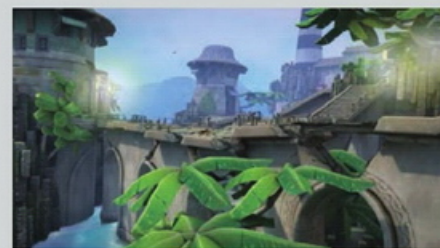
iPad Sviluppatore: Glu Mobile

IL SECONDO EPISODIO DI ETERNITY Warrior si dimostra uno dei migliori prodotti di questo inizio autunno, considerando soprattutto che il download è gratuito. Ispirato all'immaginario fantasy à la Diablo III, il titolo è un gioco di ruolo con visuale isometrica, strutturato in circa quaranta dungeon di difficoltà crescente. Per superare ognuno di essi dovrete abbattere tutti i nemici presenti nel livello utilizzando armi bianche e magie potenziabili con il proseguire dell'avventura. Il sistema di controllo (quasi una versione miniaturizzata di God of War) funziona a dovere, dando al giocatore modo di sperimentare tutte le mosse disponibili grazie alla buona precisione dei comandi virtuali. Da applauso il comparto tecnico, vera ciliegina sulla torta di questo divertente titolo.

VOTO 8/10

LILI

iPhone/iPad

Sviluppatore: BitMonster GamesL

IL TITOLO PARTORITO DA BITMONSTER GAMES È un'opera sontuosa e tecnicamente sopraffina, con una direzione artistica tra le migliori del universo dei giochi mobile. Purtroppo, la bellezza del comparto grafico non basta a rendere questo gioco un capolavoro. Lili è una studentessa di botanica che decide di recarsi nell'isola di Goes per studiare la flora locale, quando a un certo punto si accorge che in questo luogo paradisiaco è in atto una terribile battaglia tra gli spiriti e i loro schiavi. A lei il compito di calmare le acque e aiutare il popolo soggiogato attraverso un'avventura alla lunga noiosa e ripetitiva, votata unicamente all'esplorazione e alla ricerca di tesori, con qualche sporadica fase action tra l'altro mal realizzata. Gioia per gli occhi, ma non per le dita...

VOTO 7/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.144 NOVEMBRE 2012

in collaborazione con

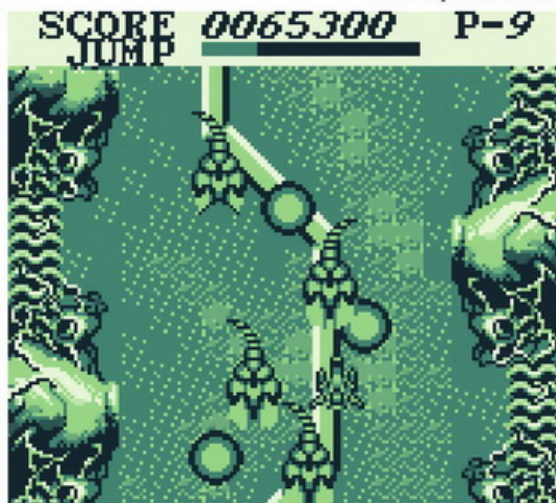
PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

SUICIDE SOLUTION
Vi siete mai chiesti come avrebbe fatto un gamer degli eighties a trovare il modo di superare un boss imbattibile o la soluzione a un enigma apparentemente irrisolvibile? Di certo non poteva correre su Youtube e... No, non aveva neanche una rete telematica dove consultare guide strategiche e cheat di ogni tipo. Il povero martire non poteva far altro che affidarsi a metodi ben più arcaici, primo fra tutti la vana speranza di trovare qualcosa di simile nella sezione trucchi delle riviste. Quando il gioco desiderato tardava a manifestarsi in detti contesti, sarebbe stato necessario adottare strategie ben più estreme, da cui il volontario sottoporsi alla forca caudina del passa-

POCKETSIZE CLASSICS

AEROSTAR
1991 GAME BOY – VIC TOKAI

Il Game Boy non è certo passato alla storia per aver dato i natali a chissà quanti vertical shooter a sfondo aerospaziale, ma di certo si è distinto per aver offerto uno straordinario rapporto qualità/quantità. A volerla dire tutta basterebbe addirittura citare il solo Aerostar per considerare detta lacuna virtualmente colmata e non ci sarebbe da gridare allo scandalo. Che ci si creda o meno, il titolo diretto dal sagace Kazuaki Kinoshita riusciva difatti a sintetizzare tutte le migliori caratteristiche del genere, senza per questo sacrificare un solo pixel di quelli necessari a confezionare un prodotto spettacolare. Ma come avrebbero fatto gli sviluppatori a stipare tutto il repertorio di un qualsiasi Xenon in una manciata di Kb? In realtà, un trucco c'era eccome e risultava tra l'altro palese fin dalla prima partita. Abbinando alla classica formula top-view quella struttura a binario che avrebbe di lì a poco fatto la fortuna di titoli come Panzer Dragoon, Aerostar avrebbe in pratica gestito gli spostamenti del velivolo controllato autonomamente, così che il giocatore dovesse preoccuparsi unicamente di far fuoco sui nemici. Libero dall'onere di rilevare variabili di movimento non precalcolate, l'engine di gioco avrebbe potuto gestire in questo modo scenari molto più complessi, offrendo conseguentemente al pubblico una tempesta di pixel come mai se n'erano viste su una handheld!
Poiché i puristi del genere potrebbero storcere il naso di fronte ad un artifizio simile, è bene ribadire che il risultato ottenuto sarebbe davvero valso l'azzardo e questo anche in virtù di un coefficiente di sfida tutt'altro che generoso. Chiunque avesse commesso l'errore di sottovalutare il titolo Vic Tokai a causa della sua singolare impostazione, si sarebbe difatti trovato a fronteggiare avversari assai scaltri e boss a dir poco ostinati.

■ Onde far fronte alle robuste forze avversarie, il velivolo a nostra disposizione avrebbe potuto ricorrere al consueto uso di Power Up e bonus, tra cui numerose varianti in fatto di potenza di fuoco.

GAME BOY PLAYER
TRASFORMA IL TUO CUBE IN UN HANDHELD!

Hardware duttile per antonomasia, il Game Cube è stato una vera e propria fucina di add-on e periferiche più o meno indispensabili. Tra queste brillò senza dubbio per efficacia il Game Boy Player grazie al quale tutti i possessori della 128Bit di Kyoto avrebbero potuto godersi i giochi dei cataloghi Game Boy e Game Boy Advance sul proprio TV Color da salotto. Venduto prima in Giappone e quindi in Occidente a partire dal secondo trimestre del 2003, il gingillo divenne presto un must per tutti i nintendomani, molti dei quali gli perdonarono sia il mancato supporto di feature quali Rumble Pack, Game Boy Camera, Pocket Music sia la totale incompatibilità con i titoli Super Game Boy.

■ Generalmente affidabile, il Game Boy Player riusciva a convertire la quasi totalità dei titoli disponibili sulle handheld native, riducendo peraltro al minimo gli effetti collaterali alla forzata espansione della finestra di gioco. Non a caso, il sistema supportava un menù d'effettistica a sei voci, mediante cui gli utenti potevano ritoccare le prestazioni visive di ogni singolo gioco.

parola. Palleggiato tra sadici custodi della verità determinati a strappargli ben più della paghetta pur di svelare l'arcano e ignobili mitomani pronti a rifilargli le panzane più indicibili, questi si sarebbe così ritrovato a vagare anche per mesi in cerca di un suggerimento valido, finendo non di rado per deporre le armi. Chiunque abbia almeno un trentennio sul groppone sarà senz'altro stato più volte vittima di episodi simili e avrà immaginato chissà quante volte scaffali popolati di videogame in cui fosse impossibile bloccarsi. A miracolo avvenuto, le cose continuano tuttavia ad apparire diverse, tant'è che il martirio di un tempo s'è già trasformato nell'ennesimo rimpianto.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

CHI L'HA VISTO

GLADIATOR

1986 DOMARK - AMSTRAD CPC / C64 / SPECTRUM ZX

Se l'uso del gladio implicava un approccio più fisico e diretto alla battaglia, lance, tridenti e bolas si sarebbero rivelate più efficaci dalla distanza; chiunque avesse preferito uno stile più accorto, avrebbe potuto in ogni caso servirsi di scudo e spatha.

Andare alla ricerca di giochi dimenticati è un po' come vagare tra i viottoli di un antico cimitero, soffermandosi qua e là in cerca di una lapide che possa attirare l'attenzione. Nel caso di Gladiator, i dettagli che ci hanno incuriosito sono stati diversi; uno su tutti, quella strana iscrizione che recitava: "Qui giace Marcus di Masina, primo gladiatore mai apparso in un videogame". Benché il titolo targato Domark non sia stato l'assoluto pioniere dei picchiaduro all'arma bianca, esso fu in effetti il primo esponente del suo genere a prender forma tra le mura del Colosseo: un record per molti versi rilevante, che acquista ulteriore spessore se unito al tentativo di attribuire inediti connotati simulativi all'azione su schermo.
Laddove sarebbe stato lecito attendersi poco più un semplice scacciapensieri, gli sviluppatori confezionarono difatti un piccolo miracolo tattico che affondava radici nella possibilità di accedere ad un arsenale comprensivo di ben 45 armi differenti! Prima di solcare le polverose arene dei circhi il buon Marcus (redivivo Spartacus al cospetto della Roma più spietata) avrebbe potuto così attrezzarsi a dovere, offrendo conseguentemente al giocatore la possibilità di variare la propria strategia di combattimento in relazione alle caratteristiche dell'avversario. Oltre a germogliare in un'esperienza di gioco piuttosto versatile, questa soluzione avrebbe influito in maniera assai positiva sulla longevità del prodotto: quasi superfluo risulta, ad esempio, precisare quanto potesse rivelarsi appagante abbandonarsi alla modalità Multiplayer di supporto al tradizionale Story Mode. In barba ai tanti meriti maturati sul campo, la storia avrebbe comunque riservato un ingiusto pollice verso al nostro baldo gladiatore: forse condannato da un look non esattamente glamour, Marcus riposa così in silenzio, nella sua piccola tomba di pixel, mentre i resti altri guerrieri virtuali, magari meno meritevoli, albergano in ricchi mausolei circondati da migliaia di accoliti.

WEIRDOGAMES INC.

THE BERLIN WALL

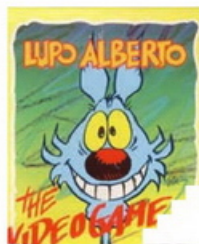
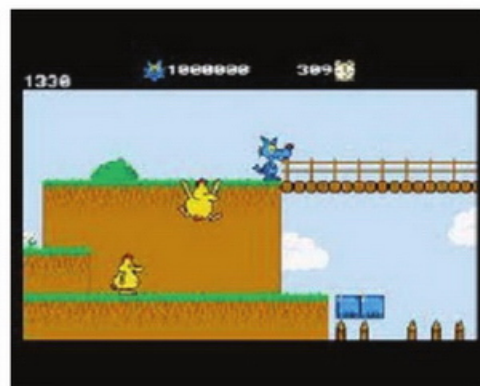
1991 KANEKO - COIN-OP / GAME GEAR

Tra zombi nazisti, russi dall'accento pugliese e guerre stellari tratte da eventi realmente accaduti, i videogame hanno più volte provato ad offrirci la loro versione della Storia offrendoci, spesso e volentieri, riletture dei fatti alquanto insolite. Dovendo individuare un titolo che, più di ogni altro, potrebbe rappresentare questo singolare approccio storiografico, la nostra scelta non potrebbe comunque che ricadere su The Berlin Wall.
Facendo sfoggio della diabolica ingenuità che solo i nippo sono in grado di vantare, questo platform bypassava difatti anni ed anni di Perestroika in virtù di una tesi ben più naif, rea di attribuire ad un paffuto bimbetto il merito di aver abbattuto l'ultimo baluardo della Cortina di Ferro.
Concettualmente simile al leggendario Space Panic, eccetto che per un comparto grafico più moderno, il gioco si sviluppava lungo scenari multilivello a videata fissa sul cui sfondo facevano bella mostra di sé monumenti storici quali la Porta di Brandeburgo e il celebre Reichstag. Servendosi di un piccolo martello, il pupo avrebbe dovuto ripulire ogni singola schermata dai blocchi di pietra che la ingombravano, facendo tuttavia attenzione a non incappare nei coriacei mostriciattoli posti a guardia degli stessi. Per quanto elementare, questa formula di gioco si rivelava alquanto avvincente e non esageriamo affermando che, una volta metabolizzati i fondamentali del gameplay, sarebbe stato difficile staccarsi dallo schermo: unita all'accattivante level design, l'accessibilità di Berlin Wall gli avrebbe d'altronde garantito una fama tale da spalancargli le porte del settore Handeld... Con buona pace dei possessori di Game Gear.

I mostriciattoli che affollavano gli stage di Berlin Wall non avevano in realtà molto a vedere con le glaciali guardie del Checkpoint Charlie: al posto di prevedibili soldati armati di tutto punto, il nostro pargolo si sarebbe difatti ritrovato a fronteggiare dei teneri porcospini, probabilmente ignari delle connotazioni politiche dell'intera avventura...

MADE IN ITALY: RETROGAMING ALL'ITALIANA

LUPO ALBERTO: THE VIDEOGAME

1990 IDEA SOFT. - AMIGA / ATARI ST / C64 / PC

Non tutti gli sviluppatori emergenti avrebbero scelto di realizzare un platform nel periodo in cui Super Mario viveva uno dei suoi periodi più floridi. Gli italiani, si sa, tendono tuttavia a esaltarsi dinanzi alle imprese impossibili: appena ottenuto il beneplacito del buon Silver, i ragazzi dell'Idea Software s'avventurarono così nella realizzazione di un progetto a tema, grazie al quale il celebre Lupo Alberto dei fumetti nostrani si sarebbe ritrovato a solcare gli schermi dei nostri personal.
Diretto da un giovanissimo Antonio Farina, il gioco raggiunse gli scaffali dei negozi accompagnato dallo sgradevole scetticismo degli snob, salvo poi sovvertirne le fosche previsioni in un baleno. Ben lungi dal rivelarsi quel disastro più volte annunciato, esso finì anzi col guadagnarsi il beneplacito di una larga fetta del pubblico dimostrando, parallelamente, di non avere poi tanto da invidiare mostri sacri del genere. Oltre a brillare sotto il profilo grafico, settore nel quale il designer Luca Stradiotto diede il meglio di sé, Lupo Alberto: The Videogame garantiva in effetti un'esperienza di gioco molto gradevole, che trovava buona parte del suo appeal nell'efficace gameplay elaborato dal trio Bianchi-Ciceri-Kulka. Impreziosito dalla simpatica colonna sonora realizzata da Alex Ravelli e Gianluca Rotondo, questo piccolo miracolo tutto made in Italy non avrebbe pertanto accontentato solo i fan del rispettivo fumetto, ma anche i semplici cultori del genere, i quali identificarono nella versione Amiga 500 la miglior incarnazione del prodotto.

■ **Lupo Alberto: The Videgame si sviluppava nell'arco di 10 graziosi stage, nell'ambito dei quali il nostro spelacchiato canide avrebbe attraversato le location più note ai lettori del fumetto. Qualora l'utente l'avesse voluto, il gioco poteva essere affrontato anche vestendo le piume della simpatica gallina Marta.**

INTO THE PIT

HAUNTING: STARRING POLTERGUY

1993 MEGADRIVE – ELECTRONIC ARTS

Non siamo in grado di contare il numero di volte in cui abbiamo liberato case infestate dagli spiriti, ma di certo sappiamo che le occasioni di indossare il proverbiale lenzuolo bianco sono state rarissime. Tra i pochi esponenti di un genere che definiremmo coraggiosamente "simulatore di possessione domestica", spicca in ogni caso il vecchio Haunting: Starring Polterguy. Realizzato ben19 anni fa da una Electronic Arts in evidente vena sperimentale, questo curioso puzzle strategico dalle convincenti isometrie prospettiche ruotava intorno alle malefatte di un dispettoso poltergeist, la cui unica ossessione era quella di spaventare a morte gli inquilini di una lussuosa villa. La soddisfazione di quest'obiettivo sarebbe passata attraverso l'allestimento di scherzi spesso diabolici, che il giocatore doveva organizzare interagendo di soppiatto con l'ambiente circostante. Per ogni suppellettile infranta o rumore prodotto, la riserva di ectoplasma a disposizione dello spettrale antieroe avrebbe tuttavia registrato preoccupanti cali cui solo gli spaventi delle vittime potevano porre argine: meglio dunque assicurarsi dell'efficacia del proprio piano, prima di passare all'azione!

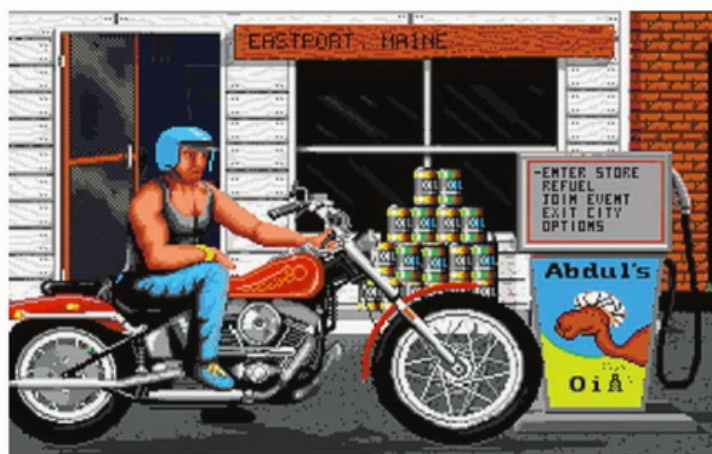
■ **Gli scherzi andati a buon fine sarebbero spesso germogliati in spassose gag, il cui coefficiente umoristico avrebbe tratto benificio dalle buffe animazioni legate agli sprite delle vittime e a quello dello stesso Polterguy!**

VOGLIA DI REMAKE

THE ROAD TO STURGIS

HARLEY DAVIDSON:

1989 MINDSCAPE / INCREDIBLE TECHNLOGIES – AMIGA / ATARI ST / PC

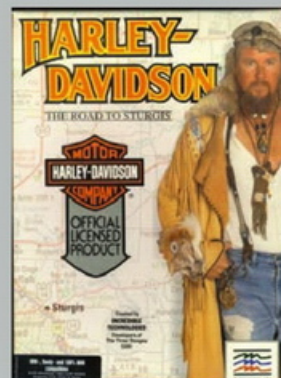
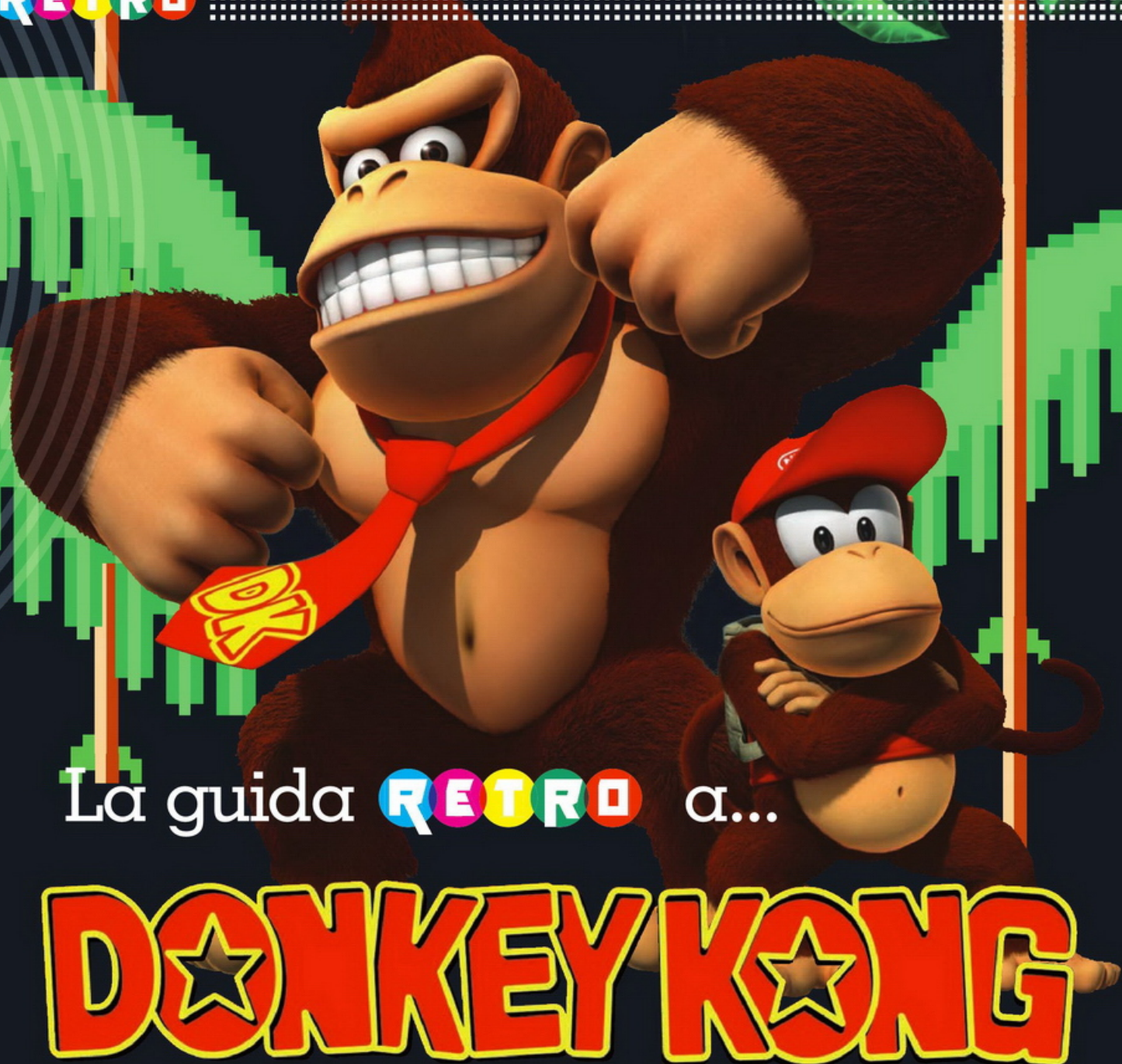
■ Raggiungere il Festival di Sturgis avrebbe implicato attraversare l'interland statunitense col vento in poppa, facendo attenzione a non irritare i cavillosi agenti di polizia piazzati ai margini della Route 66.

■ Al termine di ogni tappa, avremmo potuto fermarci alla stazione di servizio più vicina per riparare la nostra Harley e acquistare qualche buon pezzo di ricambio. Spesso e volentieri queste pause ci avrebbero permesso di incontrare personaggi piuttosto bizzarri e magari trovare un avversario da spennare in un testa a testa dell'ultimo minuto.

Per tutti quelli che non ne possono più di Honda, Ducati e Yamaha; per tutti quelli che ne hanno abbastanza di perdersi nella vacua monotonia delle comuni piste da Moto GP; per chi è stanco di uscire puntualmente fuori pista ad ogni curva e ancor più stufo di portare a spasso chassis rivestiti di sponsor, il remake di "Harley Davidson" sarebbe una vera e propria manna dal cielo. Ben lungi dal piegare la sua ruvida indole alle boriose esigenze dei simulatori, questo vecchio bolide targato Mindscape preferiva difatti celebrare le accezioni più rivoluzionarie del motociclismo al ritmo del più arcade dei modelli di guida, senza per questo obbligare il suo pubblico ad inseguire check-point fuori portata. Trangugiando quel diabolico cocktail di trasgressione, libertà e asfalto come fosse Jack Daniels, ogni odierno centauro del silicio potrebbe così rivivere in HD un'indimenticabile avventura On The Road fatta di borchie, ragazzacce e sfide all'ultimo rombo. Il viaggio di una vita, nella speranza di giungere in tempo a quel festival di Sturgis altrimenti noto come Mecca dei Biker.

Preservando quell'insolito retrogusto da RPG che permeava il codice originale del gioco, ci piacerebbe anche tornare in officina e modificare la nostra amante d'acciaio fino a farla sembrare roba da Ghost Rider, e il cerchio potrebbe quindi chiudersi sulle note di una track list tutta made in Manowar. A quel punto, poco importerebbe se i retrogamer più pignoli ci facessero degli appunti: con i dovuti accorgimenti strutturali, una massiccia struttura open-world e un multiplayer degno di questo nome, siamo infatti sicuri che persino il più esigente dei centauri non resisterebbe alla tentazione di attaccarsi al manubrio. La sfida è pertanto lanciata: speriamo che qualche sviluppatore con gli attributi la raccolga...

■ A complicare ulteriormente la vita del nostro alter-ego ci avrebbero pensato agguerriti Hell's Angels, improvvise frane e cappottamenti più o meno inattesi, nell'ambito dei quali sarebbe stato facile lasciarci letteralmente le penne!

CERCHIONI AL SILICIO

The Road To Sturgis non è stato l'unico racing game motociclistico ad avvalersi della prestigiosa licenza Harley Davidson. Dal 1999 al 2006 sono stati ben 4 i titoli che hanno provato a domare la regina di tutte le Bike statunitensi. Sfortunatamente né il pavido Race Across America della Atari (1999 – PC), né il recente Race To Rally della Activision (2006 – PS2 / PC), né tantomeno Wheels of Freedom e Race Around the World della Infogrames (2000 / 2001 – PC) ci sono riusciti...

La guida RETRO a...

DONKEY KONG

Riconoscibile quasi quanto il rivale e collega Mario, nel corso degli anni Donkey Kong si è evoluto da emblema degli arcade ad apprezzata star del platform. Game Republic ripercorre i trentadue anni in compagnia dello scimmione

Donkey Kong è una leggenda. In qualsiasi medium esistono opere riconoscibili, ma raggiungere simili vette di fama tra giocatori tanto occasionali quanto esperti, addirittura ispirando la creazione di un documentario sull'argomento, indica un livello di successo che deve aver sorpreso persino lo stesso Shigeru Miyamoto. Dagli umili inizi nelle sale giochi, Donkey Kong è riuscito a mantenere l'interesse grazie alla varietà di generi toccata. Dai platform alle sortite nel gioco musicale, non si può certo dire che si tratti di un franchise monocorde. Come mascotte, si è dimostrato in grado di superare ogni sfida, tenendo anche testa a Mario con un suo personale gioco di kart che a detta di molti supera persino l'originale. Di sicuro, il suo è stato un viaggio interessante.

1981

DONKEY KONG

■ PROGETTATO DA un giovane Shigeru Miyamoto appena giunto in Nintendo e approvato grazie al desiderio della compagnia di sfondare in occidente, il Donkey Kong originario non era solo un modo accattivante per spendere soldi la domenica. Questo gioco si serviva di grafica e cut scene in modi mai provati prima nel medium, legandole direttamente alla (semplicissima) trama, e diede inoltre i natali a Jumpman, meglio noto come Mario. Buffo notare come, non fosse stato per il triangolo Bruto-Olivia-Braccio di Ferro che ispirò fortemente Miyamoto, Donkey Kong avrebbe potuto non esistere mai.

1982

DONKEY KONG JR

■ DONKEY KONG JR, che andava a costruire sui fattori di successo del predecessore, trovava nella rappresentazione di Mario come antagonista il suo elemento più interessante. Dato che il gorilla è stato intrappolato dall'idraulico, toccava a suo figlio tentare di salvarlo evitando una serie di ostacoli molto simile a quelli presentati un anno addietro. Le differenze consistevano principalmente nella maggiore velocità del gioco, nella varietà di modi con cui si poteva raggiungere la cima dello schermo, nell'introduzione

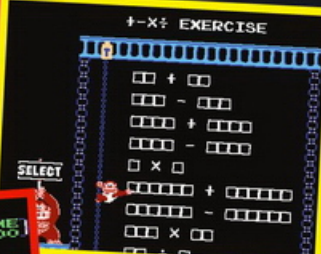
1983

DONKEY KONG 3

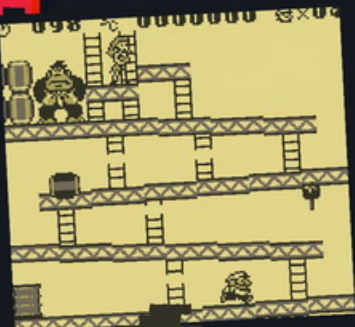
■ DRASTICAMENTE TRASFORMATO, Donkey Kong 3 fece il suo ingresso in scena attirandosi varie espressioni perplesse. Abbandonate le radici platform a vantaggio dello sparatutto, nei panni di Stanley (anziché Mario) si doveva tenere Donkey Kong lontano dalla sua serra sparandogli fino a spingerlo via dallo schermo. Era un'esperienza molto meno godibile e appassionante delle due precedenti: una delle rare occasioni in cui Nintendo non abbia ottenuto i risultati sperati tentando d'infondere nuova linfa vitale a un franchise. Ripetitivo, rigido e di scarso successo, resta una macchia nel pedigree di DK.

1983

DONKEY KONG JR MATH

■ IL DESIDERIO di Nintendo di proporre sempre nuovi contenuti generò questo prodotto educativo, uscito su NES nel pieno del successo del primo Donkey Kong. Nei fatti, era molto scarso: bisognava attraversare un tradizionale livello di DK risolvendo problemi aritmetici nel frattempo. I controlli erano un incubo e rendevano tutto difficile, ma soprattutto il gioco non risultava molto divertente e i problemi da risolvere erano troppo facili persino per un bambino. Il suo insuccesso fu tale da spingere Nintendo a ripensare tutto il genere.

1994

DONKEY KONG

■ CI SARÀ voluto pure del tempo per far tornare in scena Donkey Kong, ma quando avvenne fu qualcosa di semplicissimo e, cosa inaspettata, su Game Boy. Questo gioco partiva coi primi livelli dell'originale arcade per poi trasformarsi in una vera belva da 97 stage. Non che vi fossero racchiusi chissà quali cambiamenti, trattandosi sostanzialmente di un Donkey Kong pensato per il gioco su portatili, ma riuscì a placare una fame che stava iniziando a diventare insaziabile.

1994

DONKEY KONG COUNTRY

■ PRIMO TITOLO di Donkey Kong a non veder coinvolto Miyamoto, il Donkey Kong Country di Rare cementò il carisma del franchise al suo debutto su SNES. Il semplice obiettivo di DKC, evoluzione degli ideali platform degli anni ottanta, era recuperare le banane rubate allo scimmione dai malvagi Kremling. Oltre a giocare spesso coi formati di gioco, che vedevano il protagonista nuotare, dondolarsi tra le liane e correre su carrelli minerari in un totale di 40 livelli diversi, qui la famiglia Kong si allargava a dismisura. Ne conseguiva che un secondo giocatore poteva assumere il controllo del giovane Diddy Kong per esplorare i livelli collaborando o competendo col protagonista titolare.
Nient'affatto asservita alle richieste del marketing, l'esperienza merita le lodi ricevute e ha ispirato numerosi cloni riusciti e meno.

1995

DONKEY KONG LAND

■ SEMPRE CREATO da Rare e a quanto pare ispirato dal successo riscosso su SNES con Donkey Kong Country, Land ne era una versione ridotta per Game Boy. Realizzato in modo intelligente, ricorrendo a qualche scorciatoia solo se necessario, conservava la scintilla di Rare e venne accolto calorosamente dal pubblico.

1995

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY KONG'S QUEST

■ CONTINUANDO a cavalcare l'onda degli elogi ricevuti l'anno addietro, Rare tornò su SNES con un atteso seguito. Nel cast arriva un'altra Kong, Dixie, fidanzatina di Diddy Kong che insieme a lui doveva cercare di salvare Donkey da Kaptain K. Rool. Il modo di giocare cambiava volutamente tra Diddy e Dixie per conferire più carattere ai personaggi. Nonostante seguisse le orme del predecessore, i molti miglioramenti e la difficoltà meglio bilanciata misero in mano a Nintendo, a tempo di record, un'altra strepitosa hit da quattro milioni di copie vendute.

1996

DONKEY KONG LAND 2

■ È EVIDENTE che Rare si rese conto di aver azzeccato una formula vincente, e così Donkey Kong Land 2 sbirciò di nuovo quel che accadeva su Super Nintendo per poi riadattarlo su Game Boy. Pur non potendo vantare il respiro del fratello maggiore, sfruttava il portatile in modo fantastico.

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!

■ A DIMOSTRAZIONE che l'attuale modello dei sequel non è poi questa gran novità, il 1996 segnò l'arrivo del terzo Donkey Kong nello stesso numero di anni. Rare riportò in auge Dixie Kong, stavolta accompagnata dalla nuova leva Kiddy Kong, e li mandò in cerca di Donkey e Diddy. Ancora una volta il co-op fu modificato per renderlo più dinamico e lo stesso accadde con la mappa, che per la prima volta consentiva di deviare dal percorso principale. Voti finali e dati di vendita furono più bassi, ma resta la degna conclusione di una trilogia bellissima.

1996

1997

DONKEY KONG LAND III

■ SEMPRE ispirato all'approccio dei precedenti due, Donkey Kong Land III fece in modo che anche la trilogia su Game Boy finisse in grande stile. Tornò il semplice metodo di ridimensionare ogni elemento per lo schermo del portatile, e il fatto che sia bastato questo a far funzionare lo stesso gioco sia a casa che in giro testimonia la bravura degli sviluppatori.

1997

DIDDY KONG RACING

■ A QUANTO PARE determinata a rinunciare al sonno, Rare sconvolse il mondo con l'arrivo di Diddy Kong Racing nel 1997. Non solo sacrificava il protagonista del franchise in favore del nipote, ma la scelta del genere lo poneva in diretta competizione con Mario Kart, gioco spesso citato, ma mai superato. Immaginate quindi la sorpresa collettiva quando Diddy Kong Racing non solo si rivelò bello, ma minacciò addirittura di strappare la corona dalla testa di Mario. Costruito genialmente attorno a un mondo centrale, vantava corse contro i boss e ambientate fra i cieli e sott'acqua.

GAME & WATCH

Il re delle scimmie sul re dei portatili...

Donkey Kong

Uscita: 1982

■ Porting da arcade, pur se molto semplificato, che si svolgeva sui due schermi del Game & Watch. La novità, strano a dirsi, era una serie di pioli. Staccandoli tutti, si poteva spedire Donkey Kong verso la sua sorte.

Donkey Kong Jr

Uscita: 1982

■ Come per Donkey Kong, Nintendo prese l'idea di DK Jr e trovò un modo per farla funzionare su Game & Watch. Questo gioco tornò, senza sostanziali modifiche alle premesse del coin 'op, nella serie Mini-Classics del 1998.

1999

DONKEY KONG 64

■ CONTROVERSO SIN dal principio in quanto primo titolo a richiedere l'utilizzo dell'Expansion Pak dell'N64, Donkey Kong prendeva il concept che aveva reso tanto popolari gli episodi per SNES e tentava di riproporlo sulla nuova console Nintendo. Resasi conto dell'accoglienza riservata a Mario 64, Rare applicò il suo tocco al gioco grazie all'ampia rosa dei personaggi, che comprendeva ben cinque Kong tra cui scegliere. Dato che ciascuno aveva il proprio set di mosse, abilità e oggetti da collezionare, la rigiocabilità di DK64 era addirittura esagerata, e c'era anche una modalità multiplayer. Quest'ultima non era riuscitissima, ma il gioco fu comunque la solita hit di Rare.

2003

DONKEY KONGA

■ SU GAMECUBE esistono giochi veramente misconosciuti, e Donkey Koga è fra questi. Pur se diventato relativamente popolare, un gioco musicale creato in collaborazione con Namco non era certo uno sviluppo prevedibile quando il personaggio debuttò nei primi anni ottanta. Venduto assieme ai famosi bonghi, che si dovevano battere a tempo con la musica, era un progetto la cui assurdità veniva amplificata dalla tracklist che affiancava placidamente We will Rock you dei Queen al tema di Zelda. Nonostante (o grazie al)la sua follia, Donkey Konga era un piacere da giocare e si meritò persino un premio all'innovazione.

2004

DONKEY KONGA 2

■ NINTENDO SENTÌ il bisogno allietare di nuovo le vite della gente con le percussioni dei suoi bonghi, e così nel 2004 uscì in sordina un seguito di Donkey Konga. Totalmente identico al predecessore, trovava la sua unica ragione di esistere nella presenza di nuove tracce, a riprova del fatto che esisteva un tempo in cui i DLC non erano onnipresenti.

2004

MARIO VS DONKEY KONG

■ IL FATTO CHE abbia preso gli elementi che hanno portato entrambi alla ribalta e vi abbia aggiunto un pizzico di puzzle game rende Mario vs Donkey Kong un titolo GBA godibile ancor oggi. Invece di schivare barili, l'idraulico doveva evitare vari ostacoli dal percorso decisamente meno definito per potersi impossessare di un determinato oggetto, cosa che avrebbe sbloccato il successivo. Una naturale evoluzione del concept di DK, che solo nel 2006 divenne ancora qualcosa di più...

2005

DK: KING OF SWING

■ QUESTO TITOLO, oggetto di opinioni conflittuali, sembrava quasi un tentativo da parte di Nintendo di catturare la semplicità e l'immediatezza che avevano conferito meritata fama al gioco degli esordi. Obiettivo per molti versi riuscito, col gameplay che richiedeva di far aggrappare Donkey Kong a determinati pioli per raggiungere il traguardo aggirando i diversi ostacoli. Bello, insomma, ma quand'è stata l'ultima volta che ne avete sentito parlare?

2005

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

■ NINTENDO CAPÌ che lasciar morire i bonghi non era certo un'opzione accettabile e trovò un modo per adattarli nientemeno che a un platform. Picchiando sui due tamburi alternatamente si faceva avanzare Donkey Kong, che saltava battendoli invece insieme. L'esperienza che ne risultava era particolare e appassionante, completata da una profondità che rivelava sempre più segreti continuando a sperimentare. Tornato sotto i riflettori di recente grazie alla riedizione su Wii.

Donkey Kong II

Uscita: **1983**

■ Visto che le limitazioni dell'hardware rendevano difficile prodursi in qualcosa di complicato, Donkey Kong II era necessariamente elementare: bisognava usare una chiave con DK Jr per liberare dalle catene il famoso gorilla.

Donkey Kong Circus

Uscita: **1984**

■ Uno dei pochi titoli Game & Watch totalmente a colori. Ancora una volta, Donkey Kong Circus sperimentava in strani modi. Mentre DK ballava su un barile sotto lo sguardo di Mario, doveva fare il giocoliere con degli ananas saltando per lo schermo.

Donkey Kong Hockey

Uscita: **1984**

■ Nel 1984, Nintendo decise che il modo migliore per sanare le divergenze fra Mario e Donkey Kong fosse farli affrontare in una partita a hockey. La particolarità stava nel gioco multiplayer grazie al secondo controller nascosto sul retro.

2005

DONKEY KONG: JUNGLE FEVER

■ PER UNO degli ultimi Donkey Kong da sala giochi Nintendo diede tutto in mano a Capcom, che diede i natali a un successore del Jungle Beat su GameCube. Jungle Fever è l'unico DK in cui si usi un sistema di medaglie, come nel popolarissimo pachinko, e mutuava molte delle sue meccaniche dal titolo del 2004. Mai uscito fuori dal Giappone.

2005

DONKEY KONGA 3: TABE-HOUDAI! HARU MOGITATE 50 KYOKU

■ QUESTO TERZO Donkey Konga uscito solo in Giappone lasciava intatte tutte le premesse e si focalizzava invece sulla lista delle canzoni, composta da 57 tracce. A dare pepe al tutto, 21 musiche del NES.

2006

MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

■ QUESTO SEGUITO del gioco del 2004 è da molti considerato il vero fiore all'occhiello di questa serie di spin-off, grazie all'uso ingegnoso del touch screen e al gameplay ispirato a Lemmings. I puzzle, che nascevano dal semplice obiettivo di portare alla fine del livello un gruppo di mini Mario robotici, richiedono una pazienza e un tempismo tali da far apprezzare la sfida persino al giocatore più incallito. Una perla nascosta.

2006

DONKEY KONG: BANANA KINGDOM

■ SI TRATTA di una prosecuzione della linea di Donkey Kong: Jungle Fever, sempre riservata al solo Giappone. Capcom rimase fedele alla formula, ripetendo anziché cambiando quella che considerava evidentemente un'idea vincente. Non aspettatevi di vederlo mai arrivare in occidente.

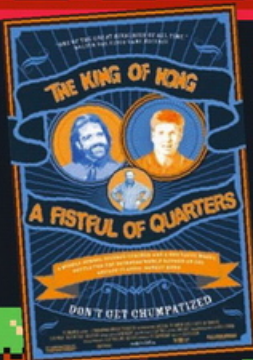
2007

DK: JUNGLE CLIMBER

■ QUESTO SEGUITO di DK: King of Swing su DS non doveva certo cambiare il mondo e si rivelò una delusione principalmente per il fatto che in sostanza rielaborava l'idea di base. Sebbene questa versione fosse superiore, il gameplay coi pioli a cui aggrapparsi aveva perso parte del suo fascino nei tre anni intercorsi, finendo col far sembrare il gioco troppo poco consistente da giustificare un'uscita a prezzo pieno.

2007

DONKEY KONG: BARREL BLAST

■ PENSATO IN ORIGINE per GameCube, Barrel Blast fu messo in attesa per l'uscita su Wii, mossa che decretò la fine del ciclo vitale dei bonghi. Purtroppo, Wii Remote e Nunchuk si rivelarono pessimi sostituti. Questo gioco di corse, che si basava su molti dei capisaldi di Mario Kart, era un'esperienza estenuante che richiedeva di agitare entrambi i controller in continuazione.

THE KING OF KONG A Fistful Of Quarters

CI VUOLE UNA base d'utenza enorme perché un videogioco possa supportare un intero documentario. Eppure, nel 2007 Seth Gordon seguì il viaggio affascinante di due giocatori in lotta per il record mondiale di Donkey Kong. Intenzionale o no, il reietto Steve Wiebe e l'antagonista nato Billy Mitchell si sono calati perfettamente nella parte, creando una drammaticità che di certo nessuno avrebbe ritenuto possibile in un progetto basato su un videogioco vecchio di trent'anni. Di sicuro era pieno di passione, e i disperati tentativi di Weibe di superare Mitchell sembravano reali. Uscito tra i clamori della critica e assurto allo stato di cult, The King of Kong è un'ulteriore riprova di quanto DK sia iconico.

2007

DIDDY KONG RACING DS

■ UN RITORNO AL beneamato formato delle corse avrebbe dovuto essere occasione di giubilo per i videogiocatori tutti, ma purtroppo la versione DS di Diddy Kong Racing non uscì come molti speravano. Nonostante le piste fossero varie e divertenti come un decennio addietro e la modalità online più che discreta, la decisione d'inserire quanto più possibile il touch screen fu uno sbaglio da parte di Rare che impoverì non poco l'esperienza.

2009

MARIO VS DONKEY KONG: MINIS MARCH AGAIN!

■ TITOLO improponibile a parte, Minis March Again! testimonia la bontà del DSiWare. L'unica vera ragione per scaricare questo gioco, che non si discostava dalle sue radici, era l'editor di livelli molto ben congegnato. Grazie alla possibilità sia di giocare localmente che di condividere su Internet, chiunque fosse convinto dal concept di base si ritrovò all'improvviso con centinaia di nuovi livelli in cui perdersi.

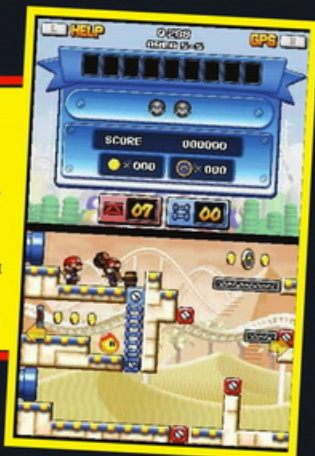
2010

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

■ SE UNO STUDIO poteva colmare il vuoto lasciato da Rare, era di sicuro Retro Studios. Mostrati i propri talenti con Metroid Prime, Retro si assicurò di non tradire la sua reputazione. Donkey, Diddy, i carrelli minerari e le banane tornavano tutti, in un grande revival delle tradizioni platform che avevano reso l'originale un successo degli anni novanta. Tutto secondo i piani di Miyamoto, che desiderava ardentemente suscitare sentimenti nostalgici nei giocatori.

2010

MARIO VS DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM!

■ QUESTO SEGUITO di basso profilo sembra avere poco senso, visto che la sua community aveva già ricevuto l'opportunità di creare livelli appena un anno prima. Ciò rendeva Mayhem un po' ridondante; a salvarlo interveniva l'inevitabile divario di abilità fra Nintendo e un fan che lavora nella sua cameretta. Fidatevi: la differenza si sente.

NON PIÙ DONKEY

I giochi di DK mai arrivati sul mercato

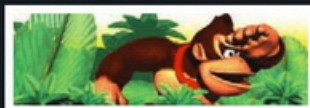
Diddy Kong Pilot

Ultima apparizione: **2001**

■ MOSTRATO ALLO Space World del 2001, Diddy Kong avrebbe dovuto essere un successore spirituale di Diddy Kong Racing, naturalmente focalizzato sul volo anziché sulle corse su strada e in acqua. Tuttavia, Nintendo lo ritenne sottotono e cancellò il progetto. Passò poi sotto altro nome, quando Banjo-Pilot uscì su Game Boy Advance nel 2005.

Donkey Kong Racing

Ultima apparizione: **2001**

■ VISTA la popolarità di Diddy Kong's Racing, non sorprende che Rare avesse in cantiere un seguito, anch'esso mostrato allo Space World 2001. In quella sede furono rivelate molte somiglianze col predecessore. Purtroppo, Microsoft acquistò Rare mentre il gioco era in sviluppo.

Donkey Kong: Coconut Crackers

Ultima apparizione: **2002**

■ IN ORIGINE un puzzle game progettato da Rare per GBA, fu lasciato a languire finché non venne cancellato in silenzio nel 2002, quando Microsoft fece il suo famosissimo acquisto. Alcuni affermano che il titolo del 2004 It's Mr Pants sia nato dalle ceneri del progetto.

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

L'Amstrad CPC 6128 prima serie con pistola ottica.

Una piccola parte della DVG Collection.

Dettagli

NOME: Andrea
COGNOME: Pastore
NICKNAME: Ataru'75
ETA': 37 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: Amstrad CPC 464 con monitor

Un'enciclopedia del videogioco vivente: ecco Mr. DVG!

Un fotomodello che porta sempre nel portabagagli un Amiga 500 e qualche Amstrad. Una presenza fissa in tutte le iniziative culturali legate al videogame. Andrea Pastore (Ataru'75, Mr. DVG o per gli amici semplicemente Andy) è da sempre appassionato di videogiochi e di tutto quello che ruota attorno al loro mondo. Verso la fine del 2007 realizza un sogno nel cassetto covato per anni: ispirandosi al "Dizionario Dei VideoGame" di Fabio Rossi del 1993, e avendo constatato il potenziale nascosto dietro quel piccolo vedemecum, appronta (coraggiosamente) un sito che potesse diventare il punto di riferimento per ogni videogiocatore italiano, una sorta di wikipedia incentrata sul mondo informatico e videoludico, che oggi conta oltre 4000 voci tematiche. Il suo nome è DVG, Dizionario dei VideoGiochi. Recentissimo anche un nuovo progetto per la salvaguardia di tutte le riviste di settore del passato, che si affianca al DVG. Oltre alle riviste ovviamente Andrea colleziona videogiochi e memorabilia dall'età di cinque anni e ama spaziare dai classici Commodore ai sistemi Nintendo e Sega, passando per svariati Pong Based e l'intera famiglia Sony. Ma il suo grande vero amore è uno solo, i gloriosi sistemi Amstrad. Dai più comuni CPC 464 e 6128 fino all'oscura console GX4000. Nella ludografia troviamo titoli di ultima generazione accanto a tutti i grandi classici degli anni 80, Ghosts 'n Goblins, Out Run, Golden Axe, Barbarian, nelle loro ricercatissime versioni Amstrad. Non mancano le colonne sonore dei videogiochi con autori come Chris Hülsbeck, Nobuo Uematsu, Rob Hubbard o David Whittaker. E se vi dicessimo che Andrea Pastore è anche l'ideatore di alcuni servizi fotografici a tema retrogaming? Avreste un quadro completo di questo incredibile personaggio del settore!

Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

Il nostro eroe con l'amatissimo Amstrad CPC 464.

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino si butta alla riscoperta del mondo Amstrad, con le valutazioni di hardware e software legati alla casa inglese. Non possono mancare le ricercatissime versioni Schneider tedesche!

NOME HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 464
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: AMSTRAD
QUOTAZIONE: 120 EURO

NOME HOME COMPUTER: SCHNEIDER CPC 664
VERSIONE:PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: SCHNEIDER COMPUTER DIVISION
QUOTAZIONE:180+ EURO

NOME HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 472
VERSIONE: PAL SPAGNOLA (ESCLUSIVA)
ANNO DI PRODUZIONE:1985
PRODUTTORE:AMSTRAD/INDESCOMP
QUOTAZIONE: 200+ EURO

NOME HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 6128
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: AMSTRAD
QUOTAZIONE: 130+ EURO

NOME HOME COMPUTER:: SCHNEIDER CPC 6128
VERSIONE: PAL TEDESCA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
PRODUTTORE: SCHNEIDER COMPUTER DIVISION
QUOTAZIONE:150+ EURO

NOME HOME COMPUTER: SINCLAIR ZX SPECTRUM +2
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
PRODUTTORE: AMSTRAD
QUOTAZIONE:120 EURO

NOME HOME COMPUTER: KC COMPACT (CPC CLONE)
VERSIONE: PAL TEDESCA (GERMANIA EST)
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
PRODUTTORE: RFT
QUOTAZIONE: 350 EURO

NOME HOME COMPUTER:AMSTRAD CPC 464 PLUS
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
PRODUTTORE: AMSTRAD
QUOTAZIONE: 250+ EURO

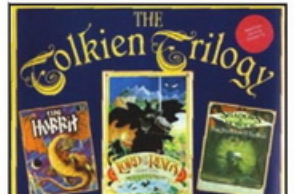
NOME CONSOLE: AMSTRAD GX 4000
VERSIONE: UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
PRODUTTORE: AMSTRAD
QUOTAZIONE: 80 EURO

NOME HOME COMPUTER:AMSTRAD MEGA PC (IBRIDO PC-MEGA DRIVE)
VERSIONE: EUROPEA
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
PRODUTTORE: AMSTRAD
QUOTAZIONE: 220 EURO

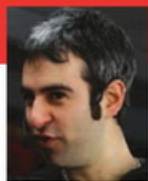
NOME HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 6128 PLUS KANGAROO ART
VERSIONE: PAL TEDESCA
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
PRODUTTORE: AMSTRAD/KANGAROO MUSIQUE
QUOTAZIONE: 600+ EURO

TITOLO: BRUCE LEE
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: DATASOFT
HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 464
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO:GHOSTS 'N GOBLINS (SCHNEIDER DISC)
VERSIONE:PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE:: 1986
SVILUPPO: KONAMI
HOME COMPUTER: SCHNEIDER CPC 464
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: OUT RUN
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE:1987
SVILUPPO: SEGA
HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 6128
QUOTAZIONE: 30 EURO

TITOLO: THE TOLKIEN TRILOGY
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: BEAU JOLLY
HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 464
QUOTAZIONE: 45 EURO

TITOLO: RENEGADE III: THE FINAL CHAPTER
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: OCEAN SOFTWARE LTD
HOME COMPUTER: AMSTRAD CPC 464
QUOTAZIONE: 40 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Social Gamification

→ Come la user experience ha imparato dai videogame

Ho riflettuto che non vi ho mai coinvolto, tramite questa column, nella mia vita professionale. Eppure, umanamente e vidoludicamente parlando, passo la maggior parte del mio tempo in ufficio. Tralasciando ciò che potrebbe non essere rilevante per un articolo che tratta essenzialmente di videogiochi, lavoro in un'azienda grazie alla quale ho conosciuto la figura professionale dello User Experience Designer. Colui che disegna le interfacce dei prodotti informatici e non solo: dai complicati sistemi operativi per smartphone a più semplici siti web, ma anche le istruzioni di un elettrodomestico. Cosa si aspetta l'utente? Come posso fargli raggiungere in maniera comoda ed intuitiva il risultato che cerca? Anche chi produce videogiochi si deve porre queste domande e, anzi, il successo di un prodotto ludico e interattivo dipende soprattutto dal suo sistema di controllo e dall'interfaccia utente. La User Experience esiste dal 1940, non è nuova anche se devo ammettere che prima di essere impiegato in questo lavoro non sapevo della sua esistenza. Seguire da vicino i professionisti di questa sacra arte Hokuto mi ha aiutato ad approfondirne la conoscenza. Purtroppo non ho imparato nessun colpo che sbagliandolo rischio di distruggere l'universo; devo ammetterlo, sono rimasto deluso. Però ho capito che le interfacce dei moderni dispositivi elettronici hanno imparato tanto dall'industria dei videogiochi. Medium che, ad avviso del sottoscritto, è assolutamente "avanti" in questo ambito rispetto agli altri. In fondo la televisione si comanda ancora con un telecomando, anche se... chi ha detto Kinect? Ritornando al buon user experience designer, a mio avviso, dovrebbe conoscere i videogiochi, capire che passi da gigante hanno fatto in 30 anni nel coinvolgere le persone nei loro mondi. Potrebbe venirgli in mente qualche idea "geniale", da applicare ai propri prodotti. Foursquare è un social network basato sulla gelocalizzazione degli utenti. Lo scopo è informare gli altri sulla nostra posizione facendo "check in" nei vari luoghi di interesse che visitiamo. E, pensate, facendo questi check in uno stesso luogo più volte di seguito otteniamo dei punti. Riconoscimenti, achievement, trofei: lo spacciatore ci ha seguito anche fuori dal tunnel. Il sistema di badge, così come si chiamano gli obiettivi all'interno del Social Network, è stato un importante motivo di successo per Foursquare. Cioè distribuire dei punti corrispondenti a determinate azioni con cui gli utenti potevano ottenere un punteggio e scalare una classifica settimanale. La frase precedente, può essere utilizzata nel descrivere qualunque videogioco. Questa innovazione nel campo della User Experience si chiama Gamification e Foursquare è solamente un esempio. Ora anche negozi online piuttosto che applicazioni per cellulare utilizzano meccaniche di "ludicizzazione", per proporre prodotti più interessanti e per coinvolgere maggiormente i propri utenti. Ovviamente non pretendo di avervi spiegato la Gamification come avrebbe potuto fare un mass mediologo o un esperto di User Experience. Io però ci vedo tanto, del nostro mondo. Voi no? Peccato io abbia studiato tutt'altro all'università: ad ingegneria sono stato vittima di materie come fotonica. Passai l'esame con 21, senza peraltro riuscire a costruire un cannone a raggi fotonici come speravo prima di inserire la materia nel piano di studi. Un giorno vi parlerò anche del mio periodo universitario sempre che io ricordi cosa mi accadeva tra un videogioco e l'altro.

> "Ho capito che le interfacce dei moderni dispositivi elettronici hanno imparato tanto dall'industria dei videogiochi"

MARKETPLACE & DINTORNI

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Dal gaming ai libri. E viceversa

→ Microsoft sbarca sugli e-book, Amazon si dà al gioco. E Facebook?

Il panorama dell'intrattenimento non è mai stato così caldo come negli ultimi anni. Come abbiamo visto nelle scorse column, ci troviamo in una fase di confine in cui le certezze del passato stanno lasciando il passo ad un nuovo modo di intendere il gaming. In questo limbo, Microsoft, in modo piuttosto inaspettato, ha sborsato la bellezza di 300 milioni di dollari per entrare a far parte del progetto Nook Media, ovvero la branca digitale del colosso dell'editoria americano Barnes & Noble che comprende e-reader e tablet, e che sul suolo americano se la gioca ad armi pari con i Kindle di Amazon.
In realtà, una volta assimilata la notizia, l'intento della casa di Redmond mi è apparso piuttosto chiaro:

> "Amazon Game Studios si prepara ad invadere il business sempre più redditizio dei giochi free to play"

tra tutti i settori in cui ha le mani in pasta mancavano i libri, e quale miglior partner del più grande retailer d'oltreoceano per buttarsi in questo mercato? Non a caso il primo annuncio della nuova partnership è un'applicazione dedicata già disponibile sullo store digitale di Windows 8, in cui si può accedere all'enorme catalogo di Barnes & Noble. Resta però da capire, visto il cospicuo esborso di denaro, se l'alleanza si tradurrà col tempo in un'esclusiva per i sistemi operativi Microsoft, perché l'applicazione è già disponibile da tempo per iOS, Android, Mac e i comuni PC. In ogni caso i ricavi sono assicurati, visto che le stime per il 2013 prevedono per Nook Media guadagni per ben 3 miliardi di dollari, di cui il 17% andrà a rifornire le già cospicue casse di Redmond.

L'altra mossa a sorpresa arriva dal colosso dell'e-commerce, con l'apertura di un developer dedito ai videogiochi: Amazon Game Studios. Si tratta di una nuova divisione della multinazionale che intende aggredire il settore del social gaming. Il primo progetto, già disponibile da qualche settimana su Facebook, è Living Classic, un videogioco che recupera i classici della letteratura per bambini, in cui lo scopo è quello di individuare gli elementi in movimento nel minor tempo possibile da una schermata inizialmente statica. Niente di trascendentale, sia chiaro, ma l'intento di Amazon, anche in questo caso, è abbastanza evidente: invadere il business sempre più redditizio dei giochi free to play per mettersi in diretta competizione con il numero uno di questo settore. Sto parlando ovviamente di Zynga, che con i recenti risultati deludenti in borsa, sta passando un drammatico periodo di ristrutturazione aziendale, tanto che è dovuta ricorrere al gioco d'azzardo online (quindi con soldi veri) per trovare una boccata d'ossigeno. Per il 2013 inoltre, la società guidata da Mark Pincus ha annunciato il debutto del gambling online anche su Facebook.
A tal proposito, segnatevi questa data: 7 agosto 2012. In quel caldo martedì infatti, il popolare social network ha fatto debuttare sulle proprie pagine i giochi d'azzardo, anche se per ora sono confinati alla sola Inghilterra. Si tratta di Bingo Friendzy, sviluppato da Genesys, che sotto le mentite spoglie di simpatici e paffuti personaggi, permette appunto di vincere o perdere soldi veri. Perché ritengo così importante questa notizia quando ci sono già numerosi siti online dediti alle scommesse? Semplice: perché girano sulle pagine del sito con più iscritti al mondo. E sono pronto a scommettere (non con soldi veri però) che per la fine del 2013 diventerà un vero e proprio tormentone in migliaia di uffici sparsi per il mondo. Se lo sarà anche per voi (in cuor mio spero di no) allora preparatevi a fare spesso il test disponibile su questo sito: www.giocaresponsabile.it potrebbe servirvi.

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

Fifa 13 e PES 2013: ...e le community stanno ad aspettare...

→ I migliori capitoli di sempre di entrambe le serie ma...

Quando starete leggendo questo articolo, le uscite di Fifa 13 e PES 2013 saranno già un lontano ricordo, ma mentre questi caratteri stanno prendendo forma su di un foglio elettronico, i due rivali di sempre hanno dominato la scena di forum e pagine facebook e soprattutto su ItaliaTopGames che segue i giochi di calcio (Football Manager compreso) più spasmodicamente di un team di detective privati. Secondo la mia modesta opinione, per essere chiari e non lasciare adito a dubbi, quest'anno in tutti e due i casi siamo di fronte a due capolavori, i migliori capitoli di sempre di entrambe le serie. Però c'è un gran bel però: entrambi i titoli infatti presentano qualche magagna di troppo. PES 2013 con le rose non ancora aggiornate, l'assurda assenza dei campionati offline, e qualche problema di troppo (noi non ne abbiamo riscontrati direttamente ma tanti in rete se ne lamentano) per l'online, Fifa 13 con il bug della telecronaca di Caressa (in estrema sintesi, il commentatore di Sky non pronuncia i nomi dei giocatori), anche in questo caso più di un problema con l'online ed il Napoli senza licenza (il rinnovo dei diritti è arrivato proprio all'ultimo minuto).
Il cliente ha sempre ragione, su questo non vi è dubbio, ma è allo stesso indubbio che su Konami ed EA Sports c'è la pressione dei fan per avere il gioco disponibile sempre prima, in quasi concomitanza con la stagione calcistica; quindi è facile che si arrivi a non proporre un prodotto completo sin dal primo momento. Questa è sicuramente una causa ma dall'altra parte dai publisher ci aspetteremmo una più provvidenziale risposta ai problemi dei loro titoli: Konami ha rilasciato il DLC con le rose aggiornate a metà ottobre, EA Sports, al momento della scrittura di questo articolo, ancora non ha comunicato quando saranno risolti i due problemi di cui sopra. E allora dov'è il tanto sbandierato customer care? La continua sollecitazione dei publisher ad avere il feedback della community se poi perseverano in certi errori o si prendono troppo tempo per risolverne altri? Gli apPESsionati ed i Fifari sono pieni di rancore al momento ma al tempo stesso, non appena i loro titoli gireranno al meglio, sotterreranno l'ascia di guerra, ma se possiamo permetterci di dare un consiglio a EA e Konami è quello di non tirare troppo la corda, anche perché non è detto che ci sia sempre la fortuna che pure il concorrente commetta gli stessi errori

P.S.: proprio mentre questo articolo stava prendendo forma, veniamo a conoscenza che Cliff Bleszinski ha deciso di lasciare Epic Games dopo 20 anni di attività lasciando intendere che lo stress di questo ventennio aveva reso impossibile proseguire nella sua carriera nell'industria videoludica. Sicuramente si perde un personaggio istrionico e capace di regalarci ottime produzioni (Gears of War è un brand che ha plasmato lui nella quasi totale interezza) ma saremmo ben lieti di stressarci come Cliff per i prossimi 20 anni ma avere anche il suo conto in banca

2° P.S.: se ancora non siete andate al VIGAMUS, il Primo Museo dei Videogiochi in Italia che ha aperto a Roma in concomitanza con l'IVDC 2012 gli scorsi 20 e 21 Ottobre, dovete scrivere 100 volte alla lavagna "andrò sicuramente al VIGAMUS prima della fine dell'anno" ed ovviamente mantenere la promessa!!!

> "Dai publisher ci aspetteremmo una più provvidenziale risposta ai problemi dei loro titoli che quest'anno invece si sono fatte molto attendere"

3° P.S.: ItaliaTopGames ha fatto il percorso inverso di molti altri siti di videogiochi: dopo aver "occupato" Facebook ha deciso di dotarsi anche di un vero e proprio forum. Vi aspetto su www.italiatopgames.it/forum anche (ed ovviamente non solo) per parlare di Fifa, PES e del contenuto di questo articolo!

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel

Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello RM

Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

Right Le visioni del nostro Alex "Luthor" Di Pietro ci hanno ricordato da vicino la commistione realtà-videogioco di un classico del cinema come Tron.

Check In

→ Quanto può essere lunga una giornata? Tantissimo e pochissimo, allo stesso tempo. Cioè, intendo dire: la stessa maledetta giornata. Nei giorni subito precedenti all'apertura del VIGAMUS, il nostro Museo del Videogioco che orgogliosamente è gemellato da questo mese allo spazio Time Warp del mio "compare" Mossgarden, è anche partito il Game Republic Network. Alle 8:00 del mattino già in redazione, ogni santo giorno. E poi le serate. E poi le nottate, Cielo. E i fine settimana. Che poi, a dirla tutta, è anche uscito XCOM: Enemy Unknown... e ditemi voi come fai a non giocare, strafinire e recensire il remake del tuo titolo preferito di tutti i tempi? Lo fai, ovvio, e tagli del tutto il sonno, finché non svieni a terra mentre stai impartendo ordini alla tua colonnella psionica Micaela in un orario indefinito nei pressi della stramaledetta alba.
XCOM... proprio di questo volevo riparlare. Già, una micro appendice alla lunga e dettagliata review del sottoscritto. Solo per farvi considerare qualcosa di non così banale. Pensate al gioco originale: era il 1994, ben 18 anni fa. Tanto, eh? Ecco, così tanto, di fatto, che moltissimi non avranno giocato quel capolavoro... mai nella vita. Il nuovo Enemy Unknown di Firaxis, che secondo me è un titolo perfetto, farà provar loro tutte quelle sensazioni che a me furono regalate dal masterpiece di Julian Gollop. E se, quindi, per il sottoscritto, il gioco originale vale comunque più di questa sua nuova incarnazione, per i virgin gamer sarà verosimilmente l'opposto. Scontro tra "10 su 10", baby. E voi? Da che parte state?
Metalmark

FRIGO BAR

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DAL FACEBOOK DI GR

"Ho sognato che i chimera e i necromorfi si davano battaglia in una redazione di videogame e sono sicuro che fosse la vostra!"
Giuseppe Amico ha mangiato pesante. Da noi al massimo si battono Leon e Revolver.

"Dopo aver finito Borderlands 2, posso dire che per me è il gioco dell'anno. Stupendo e divertente. Me lo voglio finire con tutti i personaggi"
Alessandro Pezzella ha già il suo vincitore. Per noi, invece, la decisione sarà un bel po' più difficile! GR Awards vi dice nulla?!?

"In attesa del 13... FIFA 12 Time!!!"
Emanuele Ragni continua a prepararsi al lancio di FIFA 13... Che, al momento del post, era già uscito da circa due settimane.

"Serious Sam 3 a difficile... è il Dark Souls degli FPS!"
Il giovanissimo Duccio Carnicelli, nel frattempo, rende pubblica un'ineluttabile verità.

"Ma per farmi riconoscere al VIGAMUS devo venire vestito da prete?"
Domanda retorica, postaci da Luka (Don) Mazzi. Ovviamente sì.

NATALE A RACCOON CITY

Ciao ragazzi, volevo dirvi due o tre cosucce. Ho letto un po' di recensioni e commenti in Rete su Resident Evil 6: tutti si lamentano che non è più un horror e che è diventato uno sparatutto in terza persona. E dico io: qual è la novità? Sono tre capitoli che è così! RE4, all'epoca, mi piacque molto, aveva ancora un senso da survival, soprattutto nella prima fantastica parte del villaggio; RE5,

Right Finché Square Enix non realizzerà un remake di Final Fantasy VII ci sarà sempre qualcuno pronto a chiederlo in ginocchio.

almeno, era divertente. Così, l'altro giorno ho provato RE6: che dire, non è horror ma neanche uno shooter, e allora che roba è? Vedendo il figlio di Wesker fare suplex e frog splash sugli zombi, Leon dire al Presidente

"Provata finalmente la versione finale di RE6, ovvero Resident of Wars 6: Quick Time Edition. Perché, Capcom?!?"
D'improvviso, un grido struggente occupò la bacheca. Mario Giuseppe Ranieri aveva provato Resident Evil 6.

"Curioso. Da una parte ci si lamenta che in Mass Effect 3 i programmatori si siano piegati ai voleri dei giocatori, dall'altra un sacco di giocatori si lamentano che Resident Evil 6 non è il gioco che loro volevano... mah..."
Andrea Lai rigira il dito in una piaga storica. Ma Mass Effect 3 è semplicemente orrendo, Andrea. Un gran brutto gioco.

"Vi immaginate cosa succederebbe se i razziatori indottrinassero i preti di Age of Empires?"
Duccio Carnicelli: instancabile possibilista. "Uallalò... uallalò!!!"

"Da domani il mondo videoludico italico è ufficialmente in solluchero: esce uno dei due unici titoli che varrebbe la pena vendere nel nostro paese. Davvero triste a pensarci..."
Daniele Rossi. 25 settembre 2012.

"Ma il motivo di tale console? Mi tengo la mia PS3 fat prima edizione tutta la vita... Tra l'altro questa pare un tostapane..."
Le legittime perplessità di Gianfranco Brenna sul lancio della PS3 Slim...

"Per sbaglio ho attaccato il mio Dreamcast giapponese alla presa della corrente utilizzando un cavo dal voltaggio errato ed è esploso. Riposa in pace, caro Dreamcast"
Coraggio, Mario Giuseppe Ranieri. Tutto finisce... anche il Dreamcast.

"Che speranze ci sono che Microsoft abbandoni questa schifezza?"
Alessandro Socci s'interroga circa il futuro di Kinect. Sempre di più, Ale. Sempre di più.

"Così mi piacete, aggressivi! Con il sito internet che copre le lacune temporali, proprie della rivista cartacea che, a sua volta, offre approfondimenti. Grandi!"
E Pietro Maggio saluta con entusiasmo la riapertura di Game Republic Network. Ayeaah!

Up Borderlands 2 sembra essere in cima alla classifica dei titoli più giocati dai lettori di GR in quest'ultimo mese...

USA inequivocabilmente zombificato di fermarsi manco fosse il primo zombi che vede, Chris correre con una mazza di scopa nel fondoschiena, mi è venuto da ridere... Allora ecco, è un videogioco comico! Che birboni quelli di Capcom: utilizzare 600 persone per un videogame-panettone, tanto valeva chiamare Boldi e De Sica, forse risparmiavano pure! Amen.
Andrea Axl

MOSSGARDEN: A quanto pare, il passatempo attualmente più amato dai gamer consiste nello spendere fiumi d'inchiostro al fine di spiegare al popolo "come dovrebbe essere Resident Evil", "cosa ci si dovrebbe aspettare da un Resident Evil", "cosa non è più Resident Evil" o "quanto era bello Resident Evil quando non era così". Fenomeno sociologicamente interessante, non c'è che dire, ma anche molto irritante. Per come la vedo io, occorrerebbe difatti argomentare le proprie critiche partendo da presupposti differenti, ovvero chiedendosi prima di tutto se ci si è divertiti a giocarlo o se il suo concept sia oggettivamente valido. Viceversa, il tutto si riduce ad un mero esercizio di quella dogmatica saccenza che spinge i più a condannare un intero progetto a priori, perché fa tendenza dire così. E questo è un malcostume da cui, prima o poi, dovremo liberarci.
METALMARK: Io dico una cosa sola. Capcom, richiama Shinji Mikami, coprilo di soldi e dagli fottuta carta bianca. "È l'unico modo per essere sicuri", come direbbe Hicks di Aliens.

FUTURE WORLD

Grandi news dal mondo dei videogiochi. Vediamole insieme. Cominciamo con Sony: sul fronte hardware, grande scalpore ha sollevato la notizia di un'incredibile partnership con Nintendo per la creazione di un lettore cartucce per la PlayStation 3. D'ora in poi, l'ammiraglia di Sony non sarà solo compatibile verso il basso, ma anche verso l'alto, di lato e in diagonale. Sul fronte software, invece, Kazunori Yamauchi ha dichiarato che il prossimo Gran Turismo uscirà nel 2030 per Playstation 13, avrà lo stesso motore grafico, un parco macchine di sole Skyline e nessun sistema di danni. Per aumentare il realismo, si dovranno pagare il bollo e l'assicurazione tramite carta di credito. Passiamo a Nintendo: oltre alla già annunciata alleanza con Sony, ha fatto sensazione la notizia di passare a Platinum Games lo sviluppo del prossimo Super Mario. Si chiamerà Marionetta e il protagonista sarà un formoso idraulico vestito dei suoi soli baffi. Microsoft, per non essere da meno, ha annunciato l'uscita di un lettore floppy disk per Xbox 360, così le conversioni da 286 usciranno molto più fedeli. Continuiamo con Capcom, che, dopo aver annunciato l'uscita dei DLC di Street Fighter 5 per i primi mesi del 2013, ha specificato che il gioco dovrebbe poi seguire a ruota. Annunciati anche i nuovi DLC di Asura's Wrath. Svelati i titoli: "Asura va in bagno ma lo trova chiuso" e "Asura va in bagno ma scopre che è finita la carta igienica". Konami, dal canto suo, ha annunciato che, per rilanciare il marchio PES, l'unica possibilità è affidarne lo sviluppo a Kojima, il quale ha pensato di girare il progetto a Platinum Games che però, essendo già presa da altri progetti, ha passato la palla a David Cage. Questi ha dunque dichiarato che darà ai calciatori una nuova dimensione umana

Right Il simpatico Andrea (è lui a firmarsi così!) ironizza sull'affidare licenze prestigiose a Platinum Games. Ogni riferimento a Metal Gear Rising, quindi, è puramente casuale.

Up Va bene il fair play, ma forse FIFA ha esasperato un po' troppo questo pur nobilissimo concetto.

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"XCOM: Enemy Unknown è il mio nuovo Dio"
Metalmark

"Ti prego, Brendan, regalaci presto il tuo nuovo capolavoro... O tornerò per la quinta volta nelle strade di L.A."
Valerio "Revolver" Pastore

"Quando in XCOM il personaggio con il tuo nome compie azioni eroiche, ti senti un po' eroe pure tu"
Francesca "Franny" Noto

"Per chi se lo stesse chiedendo, alla fine ho preordinato Wii U. Premium Pack"
Manuele Paoletti

"Vorrei tanto vivere in un mondo in cui il vero cattivo è Jack Il Bello"
Mossgarden

"Ma sì, dai!"
Fabio "SFB" D'Anna

"A girl to die for..."
Guglielmo "Shin" De Gregori (sognante, pensando a un soggetto femminile più o meno random)

e un sacco di Quick Time Event. Cosa vuol dire lo sa solo lui. Credo. Square Enix, invece, ha annunciato per il lettore a cartucce della Playstation 3 il tanto atteso remake di Final Fantasy VII. Per fare entrare il gioco nella cartuccia verranno effettuati dei tagli alla struttura che lo renderanno uguale a Final Fantasy XIII ma con un VII alla fine del nome. Fantastico, no?
Il simpatico Andrea

MOSSGARDEN: Mi piacerebbe tanto archiviare l'istrionica lettera del simpatico Andrea come una gradevole pièce di fantascienza, ma visto l'andazzo preso dall'industria nel corso degli ultimi anni, riconosco che nessuna delle iperboli elencate dal nostro amico sia oggettivamente improbabile. Anzi. Ecco dunque perché il sorriso che avevo stampato sul volto durante la lettura si è presto trasformato in un ghigno preoccupato: non è che sia davvero questo il futuro che ci attende dietro l'angolo?
METALMARK: Strepitoso. Davvero. Se mi mandi un TG dei Videogame dal futuro ogni mese fatto così ti do un box fisso su GR Hotel. Se ti interessa, scrivici. Ah, già: e voglio il PES di Cage. Ora!

SII SERIAL

Sapete qual è uno degli ostacoli che impedisce il riconoscimento artistico dei videogame? La serializzazione! Se un'opera si trasforma nel

Left Che Resident Evil 6 fosse destinato a far parlare di sé lo sapevamo da un bel po', ma non immaginavamo quanto! L'ultima fatica Capcom praticamente monopolizza quest'appuntamento di GR Hotel!

corso del tempo, è giusto continuare a lasciarle lo stesso nome? Se Resident Evil è tale ormai solo nel titolo è giusto continuare a tormentare la memoria dei suoi fan? Forse sarebbe ora di cercare un nuovo brand da associare a qualcosa di diverso. Se il mercato vuole qualcosa di nuovo, sono sicuro che Capcom è in grado di darglielo senza continuare a riesumare le "stanche membra" di zombi giunti ormai a completa decomposizione.

Cesare Conti

MOSSGARDEN: Ho pensato di riconvertire questo facebook-post di Cesare Conti in missiva perché, oltre a sollevare una questione sempre interessante, mi offre l'assist per sottolineare quella che resta una sfumatura cruciale del concetto. È vero, la serializzazione può essere senz'altro inquadrata come un concreto ostacolo al processo di nobilitazione del videogame, ma solo quando viene applicata ossessivamente, quasi fosse una sorta di obbligo contrattuale. Sono difatti numerosi i franchise assurti allo status d'opera d'arte proprio grazie ai sequel che ne ampliarono il concept: si pensi ad esempio a Leisure Suit Larry, King's Quest, The Elder Scrolls e Final Fantasy. Alla luce di tutto ciò, non credo sia dunque la logica del sequel in sé a rappresentare un problema, bensì la capacità di stabilire quando sia oggettivamente necessario affidarsi a questa risorsa. Facoltà di cui non tutti i producer d'oggigiorno sembrano, ahinoi, disporre...

METALMARK: Non vorrei sembrare laconico, ma credo che il sunto sia semplice. I sequel, in sé, non sono il male. Ma se il Videogioco ne abusa, perde di credibilità.

THE TRON SYNDROME

Ma se per un istante varcassimo lo chassis, nei circuiti stampati delle console cosa troveremmo? Residui di quei giochi che abbiamo affrontato, puro silicio perso in lande ormai deserte in cui gli eroi si sono fermati al nostro Game Over, sabbia sottile che avvolge quelle "armature" che ci hanno accompagnato a conosce-

TUTTO ESAURITO

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI DI GR

LEON KENNEDY
AMMAZZA GLI ZOMBI

Caro signor Kennedy, rompiamo subito gli indugi con una domanda di rilevanza cruciale. Come fanno i suoi capelli ad essere sempre così lucidi, compatti e parruccosi?
Semplice: indosso sempre le stesse texture! Quelle modellate sul taglio che aveva Peppino Di Caprio ai tempi di Titanic

E ora una domanda più attuale: ci faceva notare Andrea Axl che in RE6 la si può vedere intento a comunicare con un presidente zombizzato, quasi non sapesse riconoscere un non morto. Come spiega questa svista, dato che lei coi non-morti si guadagna da... vivere?
Questi sono dettagli sciocchini da sacrificare sull'altare della sospensione di incredulità. Vi immaginate che pathos se dicevo: "Toh, il presidente è uno zombi".

Sì, ma qui ci fanno notare che il suo atteggiamento non era credibile.
Mi sta dicendo che ritrovarsi faccia a faccia con la versione zombie di Obama è credibile?

Lasciamo perdere. Piuttosto, ci dica, quali sono i suoi progetti per il futuro?
Vorrei diventare il testimonial di PES 2013 o avere una relazione con le sopracciglia di Lily Collins.

Sta scherzando?
Ovvio. Mi preparerò all'ennesima apocalisse zombi. Che vuoi che faccia?

Up Quella di XCOM: Enemy Unknown, tra l'altro, è la prima recensione inedita comparsa sul sito ufficiale di Game Republic. Se il buongiorno si vede dal mattino, preparatevi a grandi cose!

re i volti di eroi sempre diversi, puri aliti di vento che ripuliscono e cambiano forma a quelle costruzioni che abbiamo esplorato... È questo ciò che è facile incontrare immersi nel nero dell'involucro? Eppure non abbiamo tempo per fermarci... attratti da una luce che ci porta verso una nuova meta... ancora più limpida delle precedenti.
Alex "Luthor" Di Pietro

MOSSGARDEN: Non è detto che occorra necessariamente trattare un argomento in voga per scrivere sulla bacheca di una fan-page. A volte capita che qualcuno lo faccia solo per il gusto di condividere con gli altri pensieri che vadano al di là della semplice sfera tecnica. E questo è un approccio che trovo molto affascinante.
METALMARK: Quei frammenti, Luthor, sono detriti che si sono depositati nella nostra anima. Io ricordo i miei gesti, il sottile sapore del tempo che pareva stagnare intorno a me mentre giocavo. Quel pixel, quel poligono, dannate animazioni fallaci ma evocative a fare da contrappunto a una stagione della vita che se ne andava. Ho vissuto già parecchi anni, amato molto e sofferto moltissimo, sempre restando un povero idiota ottimista, felice di esserlo. Il Videogioco mi è stato compagno, sempre. Di avventure parallele alla vita, perché, in fondo, la vita reale e quella simulata di un videogioco non sono poi così diverse. E io cerco questo, in fondo. L'ho sempre fatto... credo che lo farò per sempre. Another visitor... stay awhile... stay forever!

Check Out

→ Cresce il sospetto che il destino di alcuni progetti sia indissolubilmente legato alla volubilità dell'opinione pubblica. Neanche ci fosse un'intelligenza centralizzata a influenzare gusti e tendenze, quest'ultima vive in effetti di migrazioni globali, repentine e spiazzanti cui fanno puntualmente eco tracolli altrettanto inattesi. Accade così che eroi osannati dal popolo fino a un secondo prima si ritrovino di colpo nella polvere, e che il nemico giurato di un tempo si trasformi magari nell'alleato più prezioso. Per molti anni, ho provato a trovare una spiegazione razionale a questo fenomeno, poi ho cominciato a farmene una ragione: non sono i dati oggettivi ad alimentarlo. Esso, semplicemente, si verifica. Meglio se in assenza di un concreto perché, ma spesso in concomitanza al voltafaccia dei suoi più fidati capobranco. Da qualche parte, in un momento imprecisato, chi ha il carisma adeguato decide che è tempo di cambiare idea e il mondo s'adegua di conseguenza e senza indugio. Segue il ben noto effetto domino e di colpo Resident Evil si ritrova bocciato a priori, Apple diventa il male, Carmack un incompetente e Mario l'odioso vecchietto da pensionare. La lista è pressoché infinita, così come l'inquietudine che si prova stilandola. Eppure, una piccola luce brilla comunque in fondo al tunnel: prima o poi, verrà anche il turno di Suda 51.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

Per ulteriori informazioni potete telefonare al numero 06/33221250 o mandare un'e-mail a: arretrati@playmediacompany.it

PER RICEVERE GLI ARRETRATI*

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a:
  PLAY MEDIA COMPANY
  Servizio Arretrati
  Via di S. Cornelia 5/A
  00060 Formello RM
  Oppure via FAX
  al numero 06.33.22.12.35
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **99353005**
intestato a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM,
specificando nella causale
"arretrati Game Republic"

•ASSEGNO NON TRASFERIBILE
intestato a
Play Media Company Srl
e spedito a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Banca del Fucino
Codice IBAN: **IT91X0312403210000000232811**
Intestatario:
Play Media Company srl
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello RM
specificando la causale
"arretrati Game Republic"

• ACQUISTO ONLINE TRAMITE CARTA DI CREDITO
sul sito **www.playmediacompany.it**
(in questo caso non è necessario compilare il coupon)

*** prima di effettuare l'ordine controllare la disponibilità dei numeri sul nostro sito: www.playmediacompany.it**

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

E-mail .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ ASSEGNO NON TRASFERIBILE
☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ______________

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

Game Republic N. 144
Mensile - Novembre 2012
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Enrica Casciotti, Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Giulia Adonopoulos, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Giovanni Guarrera, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Sonia Sufflico, Dario Bin, Mauro Indini, Marco Maru, Fabio Di Felice, Marco Tassani, Francesco Riccobono.

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
Parrini Spa – 00060 Formello RM – Via di Santa Cornelia, 9
Centr. Tel. 06/90778.1; Milano – Viale Forlanini, 23 – Centr. Tel. 06/90778.1

Concessionaria esclusiva pubblicità:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agenzia generale

Emotional Advertising Srl
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. +39 02/76318838 - Fax +39 02/33601695
info@emotionaladv.it - www.emotionaladv.it
Responsabile di testata: Romano Scabini
Segreteria di direzione: Emanuela Bottanelli
Gestione materiali: Giacomo Bottanelli giacomob@emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
Xbox Mag 360
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Tutto il tempo del mondo

Tanti anni fa le riviste di videogiochi in calce alle recensioni appiccicavano una tabellina con una manciata di voci e relativi voti. Dette voci recitavano pressappoco così: "grafica", "sonoro", "giocabilità", "longevità". Se siete troppo giovani per ricordare la critica degli esordi ma la faccenda vi suona comunque familiare, non c'è da meravigliarsi: nel corso degli ultimi vent'anni queste "linee guida" sono rimaste quasi invariate, poco cambia se inserite in un pratico box o scorrevolmente infilate tra le pieghe di una recensione. Ora, stare qui a discorrere dell'adeguatezza o meno di un simile sistema critico equivarrebbe a scoperchiare il vaso di Pandora, quindi lascio perdere (per ora). Tuttavia, se proprio devo, ecco, tra le voci in questione ce n'è una che proprio non ho mai digerito: la "longevità". Già, perché in che modo si può veramente valutare la longevità di un videogioco? Soprattutto, è legittimo farlo? Se un critico cinematografico se ne uscisse con una frase del tipo: "bello l'ultimo film di Nolan, ma un po' troppo corto rispetto al prezzo del biglietto", nella migliore delle ipotesi sarebbe giudicato poco professionale. Avventurandoci nel campo delle arti figurative la faccenda si complica persino di più: come valutare la longevità dei "Girasoli" di Van Gogh? In base al tempo di osservazione utile a comprendere la tela? Insomma, un gran casino. Invece, col fatto che il videogioco è (anche) un prodotto industriale, la gente vuole conoscere per filo e per segno la durata dell'intrattenimento che si porterà a casa, dimenticandosi che la faccenda fila solo fino a un certo punto. Già, perché a cercare il pelo nell'uovo, per misurare in maniera corretta la longevità di un videogame bisognerebbe tener conto di una serie di variabili che alla lunga complicano il giudizio, e lo rendono poco oggettivo: genere, meccaniche di gioco, presenza dell'online, canali di distribuzione, differenze d'approccio tra i giocatori, e così via. Per quanto mi riguarda, preferisco i titoli che riescono a esprimere il proprio potenziale in maniera coincisa, elegante ed equilibrata, piuttosto che reiterare le stesse trovate per allungare il brodo. Inoltre, industria o meno, per me un buon videogioco è indissolubilmente legato alla visione del suo autore, e per rispecchiarla può prendersi tutto il tempo necessario, a patto che lo faccia onestamente. Insomma, non m'importa che la strada sia lunga o breve, m'importa che sia quella giusta.

Prossimo numero
IN EDICOLA DAL 5 DICEMBRE

→ **L'ABBUFFATA NATALIZIA**

Chi vive di pane e videogiochi sa che il cenone natalizio non è l unica occasione che il mese di dicembre offre per abbuffarsi: è in arrivo una vagonata di titoli pronti a essere recensiti sulle pagine di Game Republic! E come se non bastasse, un certo Wii U si profila all'orizzonte...